
POCKET GAMER
电子天下
掌机迷
零售价8.80元
2007年10期 Vol.80
绝对特稿
翻新假货大查记
SQUARE ENIX
PARTY 2007
大特报
爆猛攻略
逆转裁判4
车手76/蜘蛛侠3
最终幻想12亡灵之翼
幻影战机·复苏/最终幻想
极限驾驶
四大连载
口袋妖怪之文的故事
梦回火纹
洛克人史话
野村哲也的世界
ISSN 1672-8866
10>
9 771672 886049



致歉

《口袋妖怪 珍珠钻石 终极大图鉴》原预定5月12日出版。因页码超厚、内容繁多、制作复杂，为保证图书质量，故决定延期至5月26日上市发行。对读者造成的不便致歉。

——天天加班中的口袋迷编辑

全576页 超厚大容量

史上最全

493只宠物完全资料收录



宠物图鉴



全招式资料

史无前例的彻底收集 2007年口袋妖怪资料全面更新!!

全进化资料

493只宠物详尽数据!! 全体口袋迷必须收藏的究极宝典!!

超值定价 29.80元 邮购免邮资





荣誉出品

全面接受邮购

邮购请注明“口袋图鉴”

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行（收）

联系电话：010 64472177 /64472180

邮编：100011 邮资免取



赠
正负电兔特典笔袋
红黄两款随机一款
可爱又实用的正负电兔笔袋，可以装学习用品以及一些小装饰，随身携带流行又方便，共两款图案，都值得你收藏喔！
奖
口袋妖怪激爽夏日冰杯&
口袋限定毛巾手帕五件套
日本原装限定产品，为你在夏日到来之即奉上最实用最独特的超豪华礼品！冰杯及五件套毛巾各提供五套，快填写回函卡来得到精彩礼品吧！
赠
口袋迷圆珠笔二选一
口袋迷读者量身订做的超可爱圆珠笔，蓝黄两款随机赠送，口袋迷独享赠送！
口袋迷
POKéMON FAN 8
赠
口袋迷影音宝藏
本期再度收录最新口袋动画，最新电影段落连载继续，更多超值内容随碟附送！
超值定价 18元
第8辑 来啦！
全面接受邮购
《口袋迷》第八辑
5月30日劲爆上市
邮购请注明“口袋迷8” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮费

好马还要配好鞍！

PSP玩家必备的终极使用工具书！让你真正了解PSP！



第四刷 **桃红版** **全国上市**

第一、二、三刷全部售完，第四版再度出击！

第一刷 黄版 售完
第二刷 蓝版 售完
第三刷 绿版 售完

超值定价 19.80元

火热接受邮购中

邮购请注明“PSP奥技” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收)
联系电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮资免取



■封面主题 洛克人■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、岚枫、翔武、菜团、猴子
美术编辑：刘振伟、徐申
特约记者：张傲、严俊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.80 2007/10

超大特辑

攻略战队

新作工房

软硬兵团

目录

新闻中心

游戏单间

掌上动漫坛

PG吧

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn



前言

通过上期导购篇的分析，想必大家心中都有一个最适合自己的购机方案了。但仅仅有方案是远远不够的，就像电脑攒机一样，你把配置方案拍给老板，最后不一定就能拿到满意的东西。这生意经中的奥妙深不可测，只有玩家自身具备了绝对的鉴别能力，胜算才够大。那么本期我就和大家交流一下关于防骗的经验。首先我想先探讨一下何为“骗”，有人说当地的boss要价比较高，其实这并不能列为骗的范畴。中国之大每个地区的经济水平和发展程度都不一样，大城市消费水平高价格自然偏高，有些小县城因为游戏店少竞争小也会导致价格偏高。但只要不是高的离谱，浮动市场平均价一百元之内都是正常现象，不必大呼上当。boss也要养家糊口，哪有不赚钱的道理，只要钱赚在明处就没问题。真正黑心的js绝对不会傻到漫天要价，相反这种店通常会报出低于市场平均价。诸位玩家一定要切记，买机器不怕贵就怕便宜，便宜没好货好货不便宜，这是自古以来的硬道理。我不排除广东地区因为地域优势且竞争激烈报价确实要低于全国其他地区一些，但多多少少都要赚一点的，亏本买卖不可能有人做的。别给我举例说人家SONY是亏本卖硬件，那是国际大企业才有实力和资本去实施的营销策略。游戏店都是个人私营，不赚钱用不了多久就要关门大吉。我想在大城市开过店的朋友应该了解店租有多高吧，一台主机不赚个50-100，那就等于白干，和高额开支相比简直就是杯水车薪。凡是报价低于市场平均价一百元的店，基本上你就可以和他说拜拜了，这里面铁定了有猫腻，不是卖翻新机就是通过主机低价然后配件高价的手段黑人。所以说，真正的“骗”是指以次充好，私下克扣更换原装配件，通过欺诈手段赚钱的，最终造成市场恶性竞争恶性循环的。哪怕最后他只赚到了50块也是js，就是这种害群之马搞乱了我们的游戏市场，玩家有钱买不到好机器，想正儿八经做买卖的商家备受打击，真是扒了他的皮都不算过分。OK，废话少说，下面切入正题。

文/严峻

PSP

如何读懂包装盒上的数据？

首先我们看看地区编码，比如1000，之前说了这代表日本地区，如果是1000K的话则是代表日本地区发行的豪华版，区别就在K这个字母上。另外豪华版主机的包装盒上除了有耳机等豪华版专属配件的图样，在正面还有“VALUE PACK”的字样。包装盒的侧面有一张额外贴上去的条码，条码上的两排编号和主机上的编号应该是相对应的，而且第二排和电池仓内的编号也是对应的。另外在电压字样的下面还有一个字母，这个字母就代表了主机出厂的原始系统版本。A代表1.5、B代表1.51、CDE都是代表1.52、F代表2.0、G代表2.01、H代表2.5、I代表2.6、J代

吕浩然	我曾经梦想拥有DSL和PSP，但当我醒来发现，只有PG才是最实际的。
读者资料	男，15，北京市房山区燕山杰辉苑8-2-602，102500





表2.7、K代表2.71、L代表2.8、M代表2.82、N代表3.0、O代表3.1。

如何鉴别翻新机

翻新机现在在市场上占有率很高，一个城市的游戏店至少有一半以上都有经营，玩家买到翻新机的概率也非常之大。翻新机，水货商称之为中古机，通常以美版主机为主，从水货商处批发出来基本上都是豪华版。这种机器的翻新程度非常的高，即便是行内人士都很难看出破绽来，何况是不懂行的玩家了。翻新机原包装非常简陋，包装盒就是一个白色的纸盒，上面除了有简单的单色“SONY”和“PSP”字样

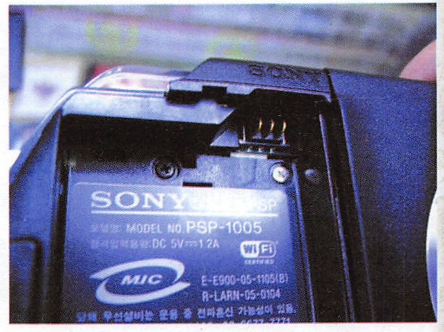




几乎就是一片空白，根本没有原包装的彩印图样。内部装主机的卡纸也是粗糙的不行，基本上就是菜市场装鸡蛋的那种东西，论包装翻新机和原装机的差别太大了。但没有哪个傻瓜js会把翻新机的垃圾包装盒拿出来，都是用以前留下来的原装包装盒顶上，如此达到掩人耳目的目的。不过这招只能糊弄糊弄初级菜鸟，因为机器和包装盒是不匹配的，别说是对机号了，有时候连地区版本都对不上。如果遇到日版包装盒里装的却是美版机器，毫无疑问就肯定有问题了，这是鉴别翻新机迄今为止最直接的方法。

如何鉴别硬降机

首先必须说明一下，硬降机并不是和翻新机那样令人避之不及，硬降机也属于全新原装机的范畴，完全没有必要去抵制。但鉴于近来软降机货源严重匮乏，而且价格又高的出奇，所



以有很多js用价格相对低廉一些的硬降机冒充软降机销售，我想还是很有必要介绍一下鉴别硬降机的经验。通过上期购买篇的讲解大家应该了解到硬降过程中一定要拆开机器才行，所以鉴别硬降机主要是围绕着拆机这个关键词展开的。我们把机器拿在手上什么都别看，先把电池盖取下来，电池仓内有一张铭牌贴纸和一张

梁乐夫	马上中考，紧张，相信还有许多朋友和我一样，大家一起加油，考上理想的学校吧，到时说不定可以一起聚会了。
读者资料	男，15，湖北省武汉市石乔口区京汉大道集贤路145号701，430030

原厂封条。如果要拆机的话一定要打开电池仓内的几颗螺丝，除了裸露在外面的螺丝可以直接旋出之外，还有螺丝是被封条覆盖住的，一定要撕开封条才看到的。通常在破坏了原厂封条之后水货商会额外贴一张自己的封条，起到遮羞的目的，如果大家看到电池仓内除了原装封条之外还有其他的封条，就要小心了，因为水货商很少给软降机贴封条。但并不是封条完好就万无一失了，现如今的硬降技术在不断地更新，已经有部分设备先进的技术员可以利用其他方法弥补封条方面的缺陷。比如说用热风枪直接把原厂封条整块吹下来，等拆机降机过后再吹回原处，更有甚者干脆是重新贴过一张组装封条。组装封条的成本低得很，这完全不是问题。

那么我们又该如何应对呢？好在真金不怕火炼，真的假不了假的永远都是假的。通常组装封条的颜色会和原装铭牌有点差别，只要仔细对比做工和字体的清晰度一般就可以看出门道。我们还要掌握一个原则，拆机就必须把螺丝旋下来，特别是那几颗裸露在外面的螺丝，可以很直观地看到。如果动过刀子或多或少都会有一点磨损的痕迹，不管封条再怎么变，螺丝是变不了的，这是现在最保险的鉴别方法。另外，现在市面上的软降机以黑色韩国豪华版居多，新上市的蓝色、银色和金色都是无法软降的，所以要买彩色款主机就别想买到软降机了。这点请大家一定要有所了解，别到时候说出要软降金色机的外行话来，不开口还好，一开口就等于告诉js你是外行，不黑你黑谁？不过买黑白两色就保险了吗？当然不是，所以我们还需从其他方面再做鉴定。目前的软降程序最高只对应到3.03系统，也就是说3.03以上系统的机器就只能硬降了，如果包装盒上的原始系统信息处写着“O”就肯定是硬降机。购买软降机的时候一定要验明原始版本再让店家当面降机，但有些js会事先把硬降机刷成2.81或其他市面上软降机常见的原始版本，然后再按照软降的程序当面进行所谓的软降级。这也比较普遍的欺诈手段，这一招我们只要通过包装盒上的原始版本信息就可以破解。

如何鉴别组装贴膜

市面的贴膜品牌众多，如果一一涉及的话恐怕版本有限，这里我只针对其中最为普及的HORI膜来讲解。仿造HORI膜的成本非常低廉，可以说是低于原装膜十倍以上，受到如此巨大利益的驱使，众多js都会在这上面做足文章。从外观上来比较，原装膜包装纸上的蓝色是深蓝色，而组装膜的蓝色明显偏淡。原装膜正面下半段的颜色过渡从白色到蓝色非常的均匀，而组装膜的就几乎没有过渡可言，基本上就是蓝色混杂在一起，而且图像很模糊。这是正面的对比，接下来原装膜反面的字样清晰锐利，而且字体细小，相反组装膜的字样偏黑，有虚化的现象，而且字体明显偏粗。从以上几点来看基本上组装膜就无处遁形了，不过通常高等级的js会把组装膜装到原装膜的包装袋里，所以我们并不能只看外观就断定。关键还是要打开包装看贴膜本体，每一张膜都会额外赠送一张屏幕擦纸，

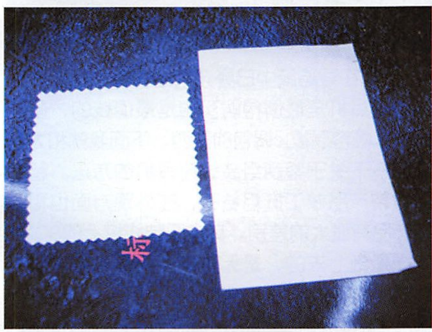


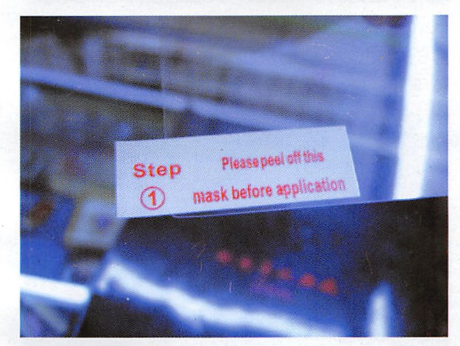




张彬	为了中考，为了掌机，更为了PG，学习。
读者资料	男，15，北京市门头沟区新桥南大街29号教育考试中心，102300









原装擦纸的材质是非常柔软的纸，颜色是深黄色，体积也很大，表面呈不规则皱褶状。而组装膜里附带的擦纸确切地说根本就不是纸，而是布，颜色是淡黄色，体积很小，表面呈有规则的条纹状。原装贴膜的本体有上中下三层，只有中间那层才是真正的贴膜，上下两层都是要在使用过程中撕掉的，如果遇到只有两层的贴膜很明显就是组装货，而且还是非常次的货。高仿膜和原装膜一样都是三层结构，会有明确的“1、2”字样标明先撕哪张再撕哪张，原装膜反而不会有字样提示先后顺序，必须看说明书才行。另外组装膜包装内还会比原装膜多两样东西，一是膜本体会有一层薄膜包装，二是额外多出了一块深蓝色的卡纸。

如何鉴别组装电池

现在有很多游戏店会用组装电池把原装电池替换下来，这几乎已经成为了行内的一种潜规则。原装电池价值百元，而组装电池便宜的只要十几元，其实钱倒是小事，如果买到电池被调包的机器，哪怕机器本身是全新的，也好比吞了只苍蝇似的令人恶心。早期的组装电池还是挺好区分的，铭牌上标的产地清一色的都是日本。众所周知PSP的生产工厂就设在中国大陆，原装电池的产地一般要么就是标中国产要么就是无锡产，基本上看不到其他产地的原装电池。而且组装电池的做工也比较差，接缝处





廖承	好想有台NDSL，好想神游能每周一款正版中文游戏，而且价格不超过50元。
读者资料	男，26，湖北省武汉市洪山区北港科技园文冶街十六号利德公司203，430070

的间隙通常比较大，而且边缘有毛刺，根据以上这两点鉴别组装电池完全不是问题。不过盗版技术永远都是在不断更新的，最近市面上就出现了一种仿真程度更高的高仿电池，这种电池特别针对之前的缺点作出了相应的改良。首先就是铭牌方面一律取消了傻子都看得出来的日产标识，修改后的铭牌不但产地和原装电池统一，而且在印刷方面也丝毫不马虎，可谓是下足了功夫。如果光看铭牌的话已经无法鉴别原组了，单这一点的商业价值就不小。而且新版的组装电池在接缝方面也有所改进，不再是英吉利海峡般的大缝了。那么高仿电池就可以以假乱真了吗？绝对不是，它还是有破绽的，既然铭牌方面已经比较完美了，我们就不要从铭牌上入手。仔细观察一下电池的正面，上面有“1800”的容量字样，如果是原装电池对着光线这排字会很明显的反光，而且光泽是很明亮的。组装电池这些字样是灰暗的，对着光线也没有明显的反光。而且和原装电池相比，高仿电池的接缝处显得太过紧密了。另外原装电池的侧面会有排列规则的四个小点，这个特征是组装电池做不出来的。通过以上几个方面的鉴定，基本上就可以避免买到电池被调包的机器了。



如何鉴别组装线控耳机



上期在导购篇中已经介绍过，豪华版配件里的线控耳机是最值得购买也是最值钱的，但同时也是最容易被js调包的东西，下面我就和大家交流一下关于鉴别组装线控耳机的方法。起初的组装产品做工挺粗糙的，在外观方面也和原装产品有很大的差别。其中原装线控上的SONY字样是刻上去的，是无法磨损和擦掉的，但组装线控的字样是印上去的黑字，仅仅只有SONY这几个粗糙的字母而已，其他的字样一律没有，很统容易磨损和擦掉。这是此类组装产品最明显的破绽，鉴别起来应该很容易，不过就和组装电池一样，仿造技术是在进步的。现如今的



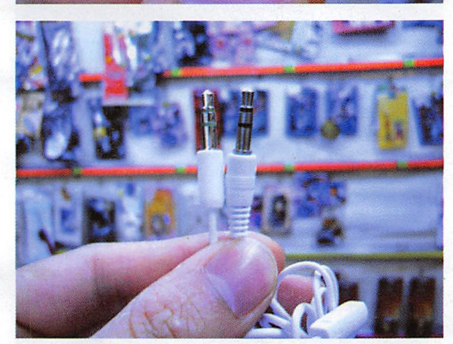


缪刘松	心潮澎湃，寄回函，心灰意冷看名单。
读者资料	男，16，上海市北区临汾路1565弄12号403，200408



高仿产品已经在外观方面做到了和原装产品统一，线控背面的字样同样采用了暗刻的工艺，仿真程度还挺高，看上去像模像样的，以前的鉴别方法显然是无法胜任了，那么此类高仿产品的破绽在哪呢？我们可以从做工方面入手，细心观察特别是音量调节按钮以及键盘锁定开关部分，通常都会有毛刺存在。而且塑料表面并不是百分之百的平面，对着光线观察会发现有凹凸不平的感觉，上色也不是很均匀。对比一下插头部分，真品的颜色偏白形状是细长的，组品的颜色偏暗形状粗短。



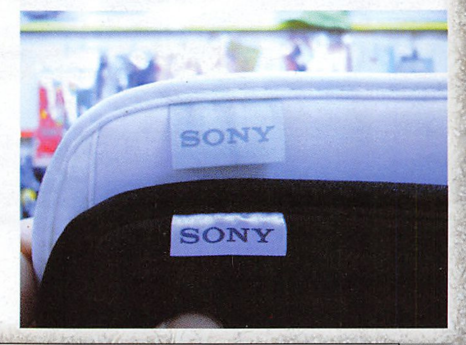


耳机方面，原装的耳塞部分是灰色的，组装的耳塞是白色的。耳机的插头部分原组之间也有差别，原装的细短，金属部分是绿色，组装的粗长，金属部分是黑色。接下来亲自试一下手感，按一下按钮是不是有生涩的感觉，接上主机试着调节一下音量，原装线控一定是非常灵敏的，不需要用太大的劲就能轻松调控。组装产品则不然，有时候要拼命按才有反应。另外，原装和组装产品在包装方面也有差别，一般原装线控耳机都是豪华版套件里面的，并没有外包装，只有两个很简单的塑料袋分别包着。组装产品则有一个比较豪华的包装盒，这种包装是仿造单独发售的原装线控耳机的，但在国内市场几乎没独立包装的原装线控耳机存在，如果看到带包装的货基本上可以断定是组装的。

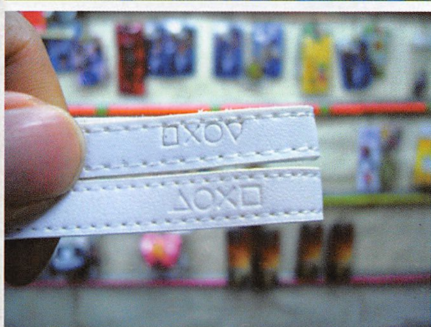


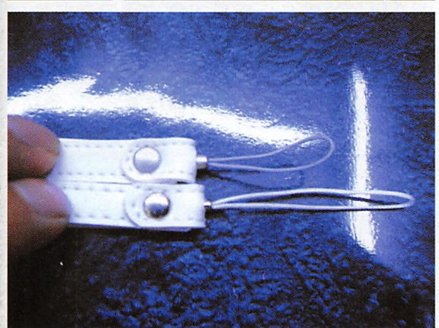
如何鉴别组装布包

豪华版配件中的布包别看东西不大，但原组之间的差价也高达40多块。做工方面原装布包的边缘采用的是无缝连接工艺，基本上很难找到接头，通常组装布包会有一个难看的接头。当然了，有些高仿布包也很难看出接头，不过我们可以从其他方面来鉴别。原装布包的颜色并不是纯正的黑色，而是略微带点深蓝色的感觉，布料质地非常的细腻厚实柔软。组装布包的颜色是纯黑色，布料手感偏硬，质地偏薄。另外一个指标就是那个小小的商标布条了，原装



张峰啸	快高考了，天真的好热，心真的好烦。
读者资料	男，20，北京市房山区职业学校一班，102400

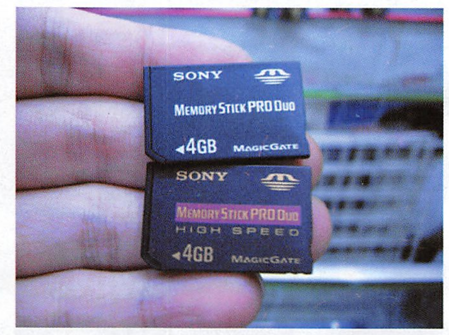





布包的“SONY”字样印刷清晰且字体紧密，组装货的字样印刷模糊且字体松散，甚至布条都会偏大。通常布包和机绳是配套的，机绳也是鉴别原组的一个关键部分。其中最明显的差别就是原装机绳的绳子是灰色而且比较短，要装到机器上要费不少劲。组装机绳的绳子不是黑色就是白色，很长，装到机器上非常的方便，而且机绳的整体长度组装也比原装要长出一些。另外“△○×□”字样的做工原装是非常规则的，组装机绳几乎都变形了。就坚固程度来对比二者更是天壤之别，原装机绳随便怎么拉都不会断，组装机绳只要用点力就会断掉。相对来说组装机绳比组装布包还要好区分，凡是发现js给了你组装机绳，想都不用想，那个布包也肯定是组装的。

如何分辨记忆棒是高速还是低速

高速和低速记忆棒之间往往有50元左右的差价，如果把低速棒冒充高速棒卖给玩家，就可以从中取利，这是js比较常用的一种欺诈手段。那么如何区分这两种速度的记忆棒呢，首先我们从外观上来看，现在市面上的记忆棒有三种包装。一种是咖啡色包装，一种是灰色包装，另一种是蓝色包装。其中蓝色包装的记忆棒一般会额外附带一个长棒转接器，通常这种包装的以低速棒居多。就记忆棒本体来说也有两种颜色，咖啡色的一般是高速棒，灰色的一般是低速棒，以上是外观方面的差别。接下来



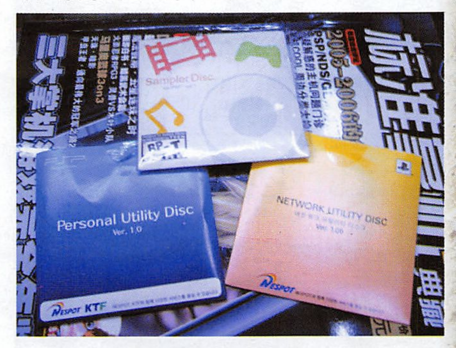


陈勇	爱科学，玩物不丧志，游戏不是人生，别陷得太深。
读者资料	男，23，安徽省蚌埠市73066部队，233000

我们把记忆棒插到机器里面，2G方面高速棒显示的容量最高是1959，当然1948也属于高速棒的一种，1939甚至更低的就是低棒棒了。4G方面高速棒显示的容量最高是3839，低速棒只有3876。

如何鉴别翻新或二手引导盘

引导盘是玩家购买率最高的配件之一，我想很有必要就引导盘略微交流一下。现在市面上的全新引导盘基本上都是韩国豪华版和欧洲豪华版里面拆出来的，以前盛行的日版引导盘基本上已经找不到全新货了，如果js甩一张日版或美版盘给你就直接免疫吧。但并不排除韩版和欧版引导盘也有二手的，我们可以从封条方面入手，全新未开封的盘一定会有一张圆形的胶带封住包装口，这张胶带一旦撕开无论你怎么小心都会留下无法恢复的痕迹。如果发现胶带有撕开过的迹象，不管js用什么理由解释一律让他给换一盘。另外，现在很多玩家喜欢购买廉价游戏盘当引导盘用，不用说，开过封的绝对是二手盘，不过js一般会自己再重新封装一下。简陋一点的就是用DVD封袋，买过PS2盘的玩家都应该认识这种封袋吧。更j一点的还会用专用封口机来封装，这就比较毒了，好在有这种设备的js并不多。即便有，我们也有办法破解，通常店里不可能全是翻新盘，总会有一些全新盘，让boss多拿几张盘出来，记住这里必须由你指定哪几张，而不是让boss自己随意拿。对比一下，原封还是后封不就现形了吗。



NDSL

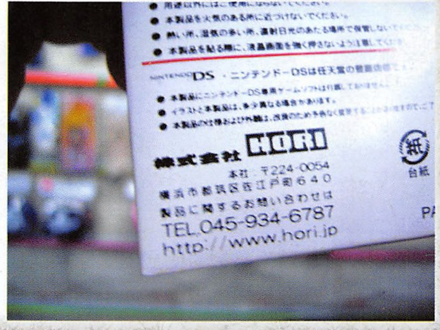
如何鉴别主机

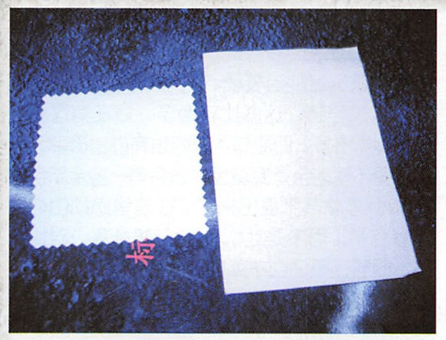
NDSL的防骗方面比PSP要简单很多，一般只要购买行货iDSL主机都不会有问题。在此再次提醒大家如果不想惹麻烦的话，最好不要购买水货主机。真正的全新水货机批发价和行货机相差无几，有的版本甚至比行货机还要贵一些，所以出于成本考虑一般游戏店都不会进全新水货机。现在市面上的水货机有一大半都是翻新机，其实翻新机批发价也不算便宜，所以通常js的报价也不会很低。往往就是比全新机低一点点，会给玩家一种错觉，大家千万不要贪图便宜。另外很多翻新机都是已经贴好了膜的，转轴方面也很松散。购买行货主机也请务必对齐机号，并清点好所有附带的配件，特别是除了主机自带的触摸笔之外还有一支备用的触摸笔，不要让js给克扣下来了。

如何鉴别组装贴膜

在这里必须要提醒大家的是，因为货源的关系市面上99％的NDSL专用HORI贴膜都是组装的，绝大多数游戏店你有钱都买不到原装膜，基本上不用费这个神了，直接言明要组装膜就OK，偏要购买原装膜反而会被js黑一把。当然了，并不排除还是有个别信誉好又有独到货源的游戏店会有原装膜卖，这里还是大致的介绍一下原组之间的区别，以供





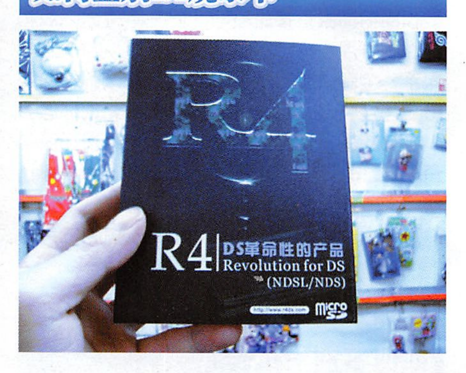






参考。从外包装来看最为明显的，原装膜包装纸上端的开洞是长条形的，而组装膜是圆形。原装膜包装纸的黄色是深黄，绿色字样是深绿色，组装是淡黄和淡绿色。组装膜背面的字样印刷更是模糊，特别是左下角“株式会社”这几个字基本上就是混做一团，右下角产地旁边的编号是“1280-23”，而原装膜这里的编号应该是“1280A23”。打开包装，原装膜附带的擦纸和PSP原装膜一样，而组装擦纸则是布料材质，贴膜本体组装的会有“1、2”的先后顺序标志，而原装膜没有，具体的鉴别方法请参照一下PSP贴膜部分，这里就不再重复了。

如何鉴别R4烧录卡



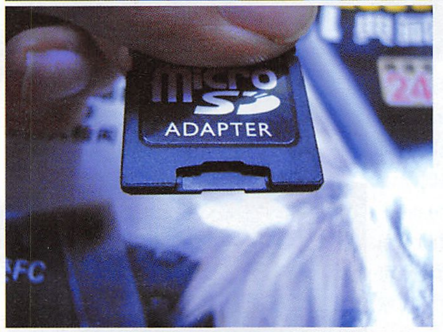
R4是时下普及率最高的，同时也是假货最普遍的烧录卡。假卡的外包装和真卡极为相似，但假卡会额外在包装盒上贴一张所谓的内置2G容量的标贴，打开包装盒取出R4本体会发现根本就找不到TF插槽。这种卡是内置容量不支持扩充的，无论是质量还是兼容性稳定性方面都与真卡相去甚远，大家购买的时候请务必留神。



如何鉴别组装TF卡

为了和烧录卡搭配，在购买烧录卡的同时我们必须再选购一款TF卡。鉴于TF并不只是DS烧





录卡采用，其他诸如手机、MP4等等数码同样大量采用，市面上的假冒TF卡简直多如牛毛。况且这东西有些人并不熟悉，在游戏店中招的玩家不在少数。TF真品和组品之间的差价并不如记忆棒那么大，我们自然是首选行货卡了。市面上流行的几个大品牌中sandick是假卡最为常见的，从外观方面来比较组装卡的外包装盒上没有行货标志和激光雷射贴。背面的字样印刷也比较模糊，从TF卡本体上来看，行货一定有代理商的贴标，而假卡只有商家自己的贴标，一看便知。另外SD转接卡正面的字样原装是“microSD/TransFlsah”，而假卡的字样是“TransFlsah”。虽然说从以上几个方面一般都可以分辨出假卡，但原则上我并不推荐大家购买sandick品牌TF卡，假卡太多，防不胜防。相对来说kingston品牌的TF卡假冒产品比sandick要少一些，但并不代表不存在。kingston卡是现在玩家购买率最高的，选购的时候务必要认准几个要点。首先就是包装正面的行货全国联保标志，如果是日产卡在包装背面一定会有“ASSY IN JAPAN”的标志，同时日产卡是公认最适合R4及其他同类烧录卡的。打开包装取出TF本体，正面有竖向自上而下排列的“kingston 1GB microSD”以及编号和产地的字样。SD转接卡的TF插口处有一个小凹口，背面一定会有防伪刮涂层，刮开涂层就可以拨打800电话查询真伪了。另外一个品牌kingmax相对以上两个品牌是最让人放心的，独有的封装技术非常的先进，在市面上基本上没有假卡出现。





本文最后给大家献上购机“五要五不要”原则：

- 1.要到信誉优良的游戏店购买
- 2.要事先了解大致的市场价格
- 3.要对打假知识有所了解
- 4.要当面试机以及验明所有的配件
- 5.要留下收据凭证

- 1.不要到不了解的网店购买
- 2.不要贪图便宜因小失大
- 3.不要盲目砍价逼人黑你
- 4.不要说外行话暴露自己
- 5.不要购买可有可无的配件

SQUARE ENIX Party 2007

RPG玩家的盛筵正式开幕！



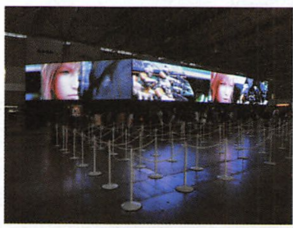


↑来到会场的参观者将通道挤得水泄不通。

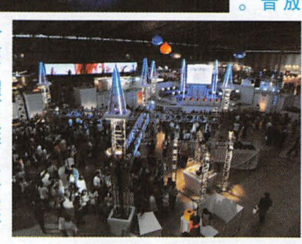
株式会社Square Enix于5月12日在东京幕张会场第9—第11大厅召开了一年一度的游戏展示大会“Square Enix Party 2007”。整个展会为期2天，与会者的参观时间每天从上午10时到下午5时（最终入场时间为下午4时）。

该社的新作影像通过封闭影院（Closed Mega Theatre）的方式向公众展出，现场还提供各种游戏的试玩活动。虽然一般入场时间为上午10时，但是持特别入场券的观众可以在9时进入会场。所以在早上开场之前，幕张会场前就已经排起了长蛇阵。

特别入场（9时）开始30分钟之后，播放新作宣传录像的封闭影院和试玩PSP版《FF7：危机核心》的队列已经排到了相当长的距离，从最末尾等到进入展示厅需要120分钟的时间。10时开始，所有参观者都开始入场，一直到11时，参观者还没有完全进入会场，场馆外面的长蛇阵依旧保持着原来的样子。由于参观的人众多，第一天的入场者总数达到38632人，比去年同期参观的人数多出不少。3个主要展厅里人头攒动，可见Square Enix今年的人气确实旺盛。



←展示屏幕上不停地播放FF等游戏的宣传录像，声音和视觉的冲击感十分突出。



→除了耀西展厅之外，还有贩卖各种周边的专区和玩家们COSPLAY的展览。

今年是《最终幻想》系列诞生20周年，所以今年的Square Enix Party最重要的话题就是纪念FF系列20周年的活动。醒目的FF20周年纪念标志就在入场的地点，该系列所有的作品年表被制成展牌供观众阅读，“体感 Final Fantasy 20th”的标语使玩家们感受到纪念活动的浓郁气氛。走廊里的陈列柜中是历代FF在所有机种上推出的软件，以及游戏运行的演示动画。参观者中有不少从小就开始玩FF的资深游戏爱好者，在看到FC、SFC版本的游戏软件和演示动画的时候，这些骨灰级玩友们不禁发出了“好怀念呀”的感叹。

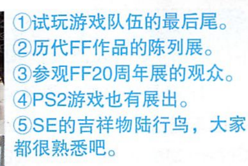
上月发售的PSP版FF1和即将在6月发售的PSP版FF2的软件也在展出陈列品之内。遗憾的是PSP的FF2并没有提供试玩。历代FF作品展览的背景是由著名画家、FF系列御用插画大师天野喜孝创作的宣传用图画，包括以前各代游戏的插图和新的作品。

游戏会场中设有玩家们交流意见的通信板。参观者可以将自己对游戏制作人的意见和建议写在纸条上，贴在通信板上面。在活动结束之后，这些信笺将被收集转交到游戏开发者的手中。许多玩家在信笺里表达了自己对FF系列的热爱，并且将自己的建议写在信中。这样的交流机会平时不是很多，所以玩家们都很珍惜。

田春雨	祝愿PG越办越好。
读者资料	男，11，兰州市七里河区小西湖肿瘤医院四单元902，730050





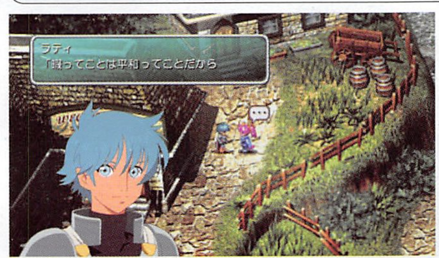

①试玩游戏队伍的最后尾。
②历代FF作品的陈列展。
③参观FF20周年展的观众。
④PS2游戏也有展出。
⑤SE的吉祥物陆行鸟，大家都很熟悉吧。







《星海传说》新作发表，全新移植PSP



《星海传说》系列第1作和第2作复刻版登陆PSP。标题分别为《星海传说 First Departure（初次分别）》和《星海传说 Second Evolution（二度进化）》。游戏发售日和价格未定。角色造型重新设计，追加的动画部分由Production I.G负责。《星海传说4》表示正在开发中，制作该作的仍然是Tri-Ace，游戏对应平台未公布。

5月12日，Square Enix在展会现场举办了PSP版《星海传说1・2》的声优及音乐制作人见面会，同时两部作品的主题歌也被公布。《星海传说》1代的主题歌《Heart》由4人乐队“あすなろ”演唱，2代主题歌《Start》由女子组合“Scandal”演唱，其成员年龄最小的年仅15岁。

游戏的配音演员出席了这次会面。这些演员包括宫野真守（1代的主人公ラティクス・ファーレンス）、生天目仁美（ミリー・キリート）、桑岛法子（マーヴェル・フローズン）、丰口めぐみ（フィア・メル）、浪川大辅（2代主人公クロード・C・ケニー）、水树奈々（レナ・ランフォード）、杉田智和（ディアス・フラック）、钉宫理惠（プリシス・F・ノイマン）。这两部作品的声优阵容异常强大，吸引相当多玩家的注意。

见面会由浪川大辅和大桃ゆきの主持，乐队现场演奏游戏的主题歌，起初在座的fans们只是侧耳倾听，从第2首歌开始，观众们被现场气氛带动，对音乐拍手应和，游戏的魅力将见面会带到一个高潮。

游戏的配音演员们在见面会上阐述了自己对所担当角色形象的看法，以及配音的心得。鉴于游戏的开发仍然没有完成，玩家们在现场看到的主要是先期开发的一部分动画和游戏画面。游戏里所有的CG是由Production I.G制作的，从目前发表的材料来看，游戏的动画质量相当之高。

除了《星海传说》PSP版之外，现场还播放了以前SE和Tri-Ace制作的一些游戏的动画，如《北欧战神传》、《Radiator Stories》等等，现场还提供了PS2版《星海传说3》的重温活动，目前关于新作的情报还不算很多，再过一段时间之后，将会有更多情报。



←《星海传说》1・2两代PSP版的配音演员在发布会上集体亮相，引起观众欢呼。

《勇者斗恶龙 怪兽篇》GP大赛开催!

NDS著名游戏《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列在日本进行了“Dragon Quest Monsters Joker Great Masters' GP”（DQMJ大师赛）。从3月中旬开始，“DQMJ大师赛”的预选赛就开始在东京、大阪、名古屋等地举行，在“Square Enix Party 2007”上，从各地预选赛这脱颖而出的选手之间的决战拉开了序幕。

本次大赛使用的是DQMJ的无线通信机能，每人带着3只怪物参加决斗。夺得此次比赛冠军的人将成为全日本DQM大师的称号。参赛者一共有8人，年龄最大有41岁，最小只有12岁，由此可见DQM系列玩家的年龄跨度相当广。

比赛的形式是“真实较量”。规则十分严格。如所有怪物不准装备武器，不准使用2只以上同一种族的怪物，在决胜战的时候不准变更同伴名单等等，但是神兽和Guest Monster可以使用。

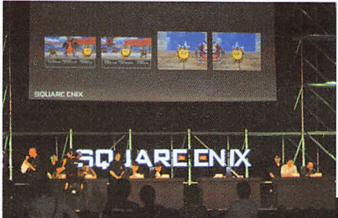
本作中人气最高、攻守回复兼备的怪物“ゴ—ルデンスライム（黄金史莱姆）”在比赛中频繁亮相，所有的参赛者都带了这种怪物。其次最受重视的是“りゅうおう”、“デスタム—ア”和“エスタ—ク”。物质系怪物“バベルボブル”在接近决赛的时候体现了它的实力。对手之间经常使用攻击力加倍、防御力减半的“すてみ”，进行硬碰硬的作战，10个回合下来经常出现全军覆没的情况。也有使用防御力增加10倍的“だいぼうぎょ”战术的人。

决赛的时候，速报butyo使用的组合为“りゅうしんおう”、“ゴ—ルデンスライム”、“りゅうおう”。双方都使用“すてみ”互相猛攻，butyo在己方怪物死亡的不利情况下冷静地使用“ザオリク”复活，之后将立野氏的两个怪物打倒。只剩最后一只怪物“バベルボブル”的立野使用“アストロン”防御，但是最终无法招架对方的猛攻，队伍全灭。在那一瞬间，DQM大师产生了，优胜者是速报butyo氏。

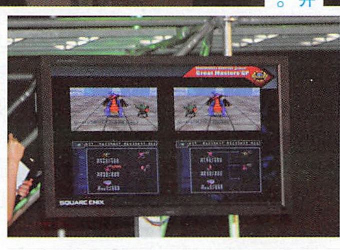
在表彰仪式上，DQ系列制作人堀井雄二将奖杯和奖品授予冠军butyo氏，并且与之拥抱。对于热爱DQM系列的fans来说，此次比赛的优胜是一次莫大的荣誉。



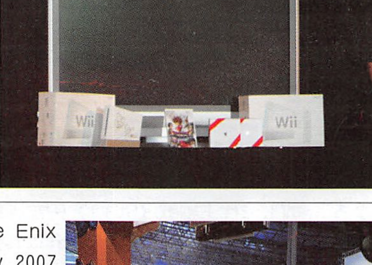
←DQ系列第一制作人堀井雄二先生出席比赛开幕式。



←比赛的场地有全国各地赶来的选手和游戏的爱好者。



→玩家们可以从大屏幕上看到选手对战时的清晰图像比赛进行得异常激烈。



→这就是冠军得到的奖品了，包括一台由堀井雄二亲笔签名的Wii主机。

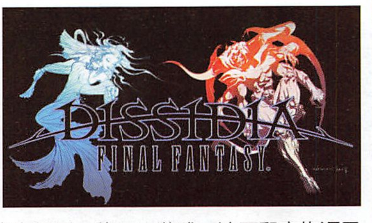
后记

截止到5月13日展会结束，根据Square Enix的统计数字，参观此次Square Enix Party 2007的人数达到了76562人，比去年同期增加了近3万人。在展出第一日，滞留在会场外等候的人群在中午11时仍然没有散去，在展会中除了游戏试玩和预告动画观赏的地方排起长队之外，甚至连卖便当的地方都排起了长蛇阵。试玩区域和宣传动画观赏区的人数受到限制，许多人为不能试玩和得不到纪念品感到遗憾。SE方面表示会考虑在下次展会的时候将在这些方面作出改进。



许挺	高考游戏，放弃了，长大了。
读者资料	男，20，浙江省海宁市袁花镇红晓村新屋里32号。314416

FF角色大乱斗登陆PSP



Square Enix在5月10日开放了FF20周年纪念作品"Dissidia Final Fantasy"（纷争 最终幻想）的宣传网站。从官网简短的flash中出现了"幻想没有终结，幻想的形式也没有限制"的宣传语，以及由天野喜孝先生绘制游戏的以COSMOS（秩序）和CHAOS（混沌）这两位代表光明与黑暗的神为背景的Logo。担当本游戏角色设计的仍然是野村哲也。官网描述的游戏类型是Dramatic Progressive Action（戏剧性进阶动作游戏），也就是说本作将是一款ACT游戏，这正和宣传语里的"幻想的形式也没有限制"相呼应。游戏的详细情形在12-13日举办的Square Enix Party 2007上公开。这款"谁也不知道的FF"对应平台为PSP。

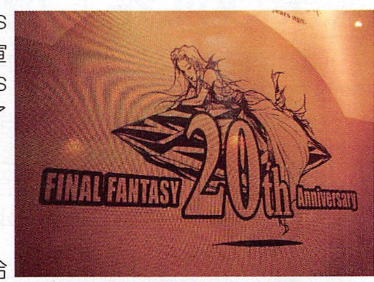
作为20周年纪念特别作品登场的《纷争 最终幻想》将会聚FF系列的众多角色，在异世界的舞台上实现梦幻般的对决。初次公开的登场角色是FF1的光之战士、FF9的主人公奇丹以及作为他们对手登场的加兰德和库加。由野村哲也绘制的角色给人全新的感觉。让我们期待更多熟悉身影的出现吧。


↑FF系列的游戏都有展示。


↑展出的除正统作之外还有外传作品。


↑演示屏幕有点小，显得十分可惜。

FF4以3D形态降临NDS



在这次的Square Enix Party 2007上，3D重制的DS版《最终幻想4》的发表使许多玩家眼前一亮。和之前宣布出在PSP上的FF1、FF2不同，这一代的FF4将沿用DS版FF3引擎制作，在DS版FF3的制作人员基础上加入了FF4的开发阵容。在重新构筑世界观的同时追加新的剧情。同DS版FF3一样，本作的LOGO也是重新绘制的。

FF4是继FF3之后第二部被3D化的经典FF系列游戏。该作最初于1991年制作在SFC主机上，1997年移植PS，加入了大量的剧情CG。2002年，原Square将本作移植给掌机Wonder Swan Color，成为继FF1、FF2之后在WSC上复刻的又一部作品，但是画面表现没有什么改进。2005年，FF4与FF5、FF6一起被再次移植到GBA上，增加了汉字的显示。这回FF4的移植是第4次了，对应机种是当前最火热的NDS，而且使用的游戏制作工具是3D的FF3引擎，整个游戏基本上属于全部重新制作，所以期待值很高。估计到时候SE又会借助ACTIMAGE的压缩技术在游戏中加入新制作的CG。FF4在FF系列中的地位一直很高，其剧情、音乐也都很出色，估计这次的重新制作会满足不少玩家的需求。



←这是FF20周年纪念活动的一部分

陈然	为什么我觉得拿个DSL，在PSP党面前走过会有种被鄙视的感觉？
读者资料	女，20，重庆市渝中区蒲草田五号4-1，400015

《富有街DS》和《美妙世界》公布试玩



《富有街DS》的试玩室里被彩色气球和金光闪闪的金条装饰着。即使只在试玩机器旁边站着，也可以感觉到游戏中的气氛。

本作即是以购买股票和房产为目标，以最快速度为标准的大富翁类游戏《富有街》系列的最新作。游戏有史·艾和任天堂两大软件商合作开发，里面包括了《勇者斗恶龙》系列和《超级马里奥兄弟》系列中登场角色，可以说是大受期待的作品。玩家可以控制游戏世界知名的人物，化身为自己的代言人在作品中游戏。发售日定为6月21日，价格为5040日元。

本次试玩中的角色包括了《勇者斗恶龙》里面的史莱姆、布林（《勇者斗恶龙II》中的公主）、库利弗多、少年杨格斯等，《超级马里奥兄弟》系列里的马里奥、碧奇公主、耀奇、吉诺比奥等8名角色。在玩家对电脑的战斗中，各个角色也分别代表不同实力的NPC。与高难度NPC战斗胜利后，得到的奖金也要比普通实力的角色高很多。

在试玩版本中，提供了多伦迪恩城（10000G资产）、耀奇岛（12000G资产）、幽灵船（13000G资产）、马里奥世界（18000G资产）4种关卡。



↑试玩台的大屏幕可以给其他人观看。



↑股票交易是耀西中重要的一部分。



↑竞赛的最后将决出优胜角色。

《美妙世界》现场发表演唱会

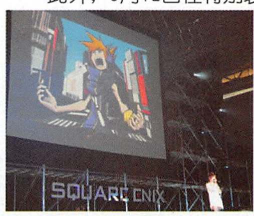


《美妙世界》为预计在DS平台上发售的作品，在屋子里摆放了40台左右试玩的机器。

因为昨天该游戏已经公布了预定于7月27日发售，价格为5980日元，所以在本次会展中出现已不是什么新闻了。但是因为游戏的角色设计工作由野村哲也先生担任，并且游戏也由《王国之心》的开发团队负责制作，因此游戏在刚一公布之初就吸引了大量玩家的注意。本作品的试玩也需要等待两个小时。

首先来到试玩室等待的玩家也会得到公司提供的CD，里面包括了由石本丈晴先生为游戏作曲的《twister》和《Give me all your love》。此外除了试玩过《美妙世界》和《核心危机 最终幻想VII》的玩家，来到影像会厅的人也将得到纪念《最终幻想》20周年的限定CD。

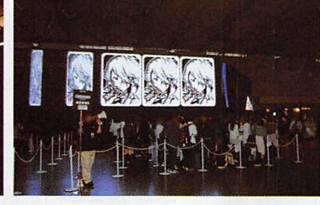
此外，5月12日在特别装饰后的舞台上演出了《美妙世界》的特别现场节目。



↑《美妙世界》发表会现场演出。



↑游戏的主题歌由知名歌星演唱。



↑现场的演示中频繁出现主角的形象。

张锦聪	大声地唱你知道我在等你吗?
读者资料	男，17，广东省开平水口开新乡高分田村北五巷十一号，529325

《最终幻想 水晶编年史 命运之轮》

《最终幻想 水晶编年史 命运之轮》（Final Fantasy Crystal Chronicle：Ring of Fate）是可由4人同时游戏的FFCC系列的最新作。故事围绕着红色的月亮和蓝色的水晶展开，以主人公双胞胎姐弟为中心。发售日为8月23日，售价为5040日元。

《命运之轮》的展厅里面有12台单人模式的展示机体，还有桌子旁边围满人群的4台由最多4名玩家游戏的模式。试玩的玩家全部都按照顺序，试玩一下流程为十五分钟的游戏。

在单人模式的游戏里，可以体验到主人公在游戏前期里发生的故事。序章刚一结束，马上就会出现迷宫。这里除了可以学到普通的攻击方式，也可以熟悉一下游戏的操作按钮。从贴在洞穴里的木板上面，玩家就可以知道游戏的操作方法。这对于第一次接触FFCC的玩家来说非常重要。

也许是想抢尝试一下游戏的玩家很多，试玩单人模式的玩家需要等待100分钟才可以玩一次。因此，中午十二点之后，会展中心大门两边的试玩室里队伍就已经排到房间外面。其实无论哪一种游戏模式都好，那些打算购买本作的玩家应该会在空闲的时间才会考虑和好友一起进行游戏。

↑耀西的主人公是一对双胞胎兄妹。



↑FFCC的展示板是透明壁画的效果。





游戏的实际运行画面比较少

李大成	我爱你，的NDSL，PSP，让我来照顾你们一辈子。
读者资料	男，16，广东省湛江市遂溪县遂城第一中学高一20班，524300

《最终幻想战略版 A2》试玩开始



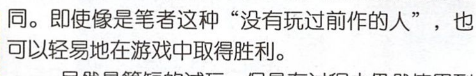
《最终幻想战略版A2》（Final Fantasy Tactics A2）是开发公司制作的战略RPG《最终幻想战略版A》的续作。除了继承和前作一样的从其他人那里接受任务的方法之外，游戏另外也加入了一些新的变化内容，当然也有许多利用到DS双屏的要素。本游戏预定今年秋天发售，价格未定。

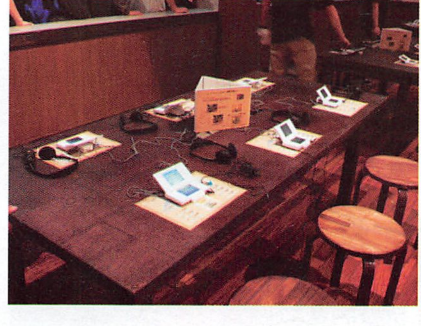
FFTA2的试玩室里有30台机器，试玩玩家按照顺序来到游戏室，从开发人员那里得到提示进行试玩。然后按照每十五分钟轮换一次的顺序进行。

不擅长战略RPG的玩家可以从头开始游戏，而熟悉这个系列的玩家则可以选择读取游戏存档的模式，直接体会上级战的乐趣。

游戏刚一开始，角色初次来到“伊瓦里斯”的世界，在面对第一个强敌的时候，可以借助NPC的力量。读取游戏的玩家可以在读取游戏档案后，直接来到城市中接受新的任务。

此外在作为玩家试玩后的感觉是，角色的移动，和在战斗场景中的基本战斗方式都和前作相同。即使像是笔者这种“没有玩过前作的人”，也可以轻易地在游戏中取得胜利。





虽然是简短的试玩，但是在过程中仍然使用到了两种召唤兽。虽然游戏画面无法和次世代主机相比，但是召唤兽登场的画面还会给人以冲击力。

在《FFTA2》的试玩室里，当过了10点以后，人数忽然猛增。到了11点左右的时候，玩一次就需要等待2个小时的时间。如果想要在中午得到试玩机会的玩家，应该在上午就来排队。

←游戏试玩的场地中，主机数量虽多但是依然供不应求。

DS《勇者斗恶龙IX》公布实际画面



株式会社level5亲自开发的DS版DQ9于去年年末举行了发表会。在会上公布本作将对应NDS，是一款“在线动作游戏”。但是在“Square Enix Party 2007”中，主办者播放了DQ9的影像，战斗场面和8代很相似，仍然是回合制。DS的下屏显示指令，在此处决定队员的行动、对象，一切完备后上屏的角色开始行动。

进入战斗好像是以“标记相遇（地图上玩家显示为一个标记）”的方式进行，除次以外其它部分都和以往的DQ差不多。这次的影像还展示了很多新的场景。不过最让人吃惊的还是战斗系统的变化，不知道是单人模式下是此种设定还是在线模式也是这样。

这部影像会在一天之内没有活动的时间上映。参加活动也好，试玩游戏也好，抽出一点时间看看这部影像绝对会有不同的感受。









周哲	高达有什么好，机战有什么好，还是有血有肉的东西看起来有感觉。
读者资料	湖南省潭市泗洲庵50号五单元112号，411100

街机版《勇者斗恶龙》最终登场？



在“Square Enix Party 2007”中，DQ系列新作使玩家眼前一亮，这就是街机版《DQ》。展台、资料、卡片、机器都一应俱全，展会所播放的影像，是街机版上的NPC角色的一些过招镜头，12日，艺人ウエンツ瑛士将与游戏制作人市村一起现场切磋，为大家详细讲解。

本游戏是3对3的怪兽格斗游戏，用街机两旁的两个按钮来进行操作。单人游戏的时候，用两个按钮和下面的卡片读取装置就足够了。游戏中用3枚卡片组成自己的怪物部队，用红键和篮键进行攻击，采取回合式战斗系统，如果顺利取得两胜的话，就进入与BOSS的战斗。依然沿用了《DQ》中的攻击行动顺序制。按照行动顺序，按动画面对应的按键，将“勇气”一槽储满的话，就可以读取特殊卡片，动用“勇者之剑”。

如果使用特殊卡片，其中的强力怪物和历代《DQ》勇士就会登场。读取卡片之后，按动“勇者之剑”就可以发动强力的必杀技，例如史莱姆的超级攻击，十分震撼。

另外，根据怪物之间的“相性”设定，还可以发动组合奥义必杀技，例如使用三种不同的史莱姆组成一队，就可能发动“修罗毁灭”的必杀技，给敌人相当的打击，组合技的搭配，使得战略编成的作用为本游戏增色不少。本游戏还可以两人协同作战，这样的话我方和敌人的数量对比就变成6比6。

本作将于6月下旬上市，据透露，这台机体到7月中旬将会普及各街机游戏厅，因为在双人协同作战下，可以使用“双人编成”，十分值得期待。



↑主持人拿着史莱姆玩具，好想要一个啊！



←现场的主持人是知名艺人，在观众中也有人气。

→街机版《勇者斗恶龙》对应的各种卡片也在展示中。



↓街机版《勇者斗恶龙》发布现场人头攒动。





↓街机版DQ的画面与Wii版《剑神》相似。









申嘉	如果你是PG的迷，就赶快给我来信吧。
读者资料	男，16，广西省桂林立羽武路八号1-3，541001

SCEJ发售5部PSP the Best作品

株式会社Sony Computer Entertainment Japan（SCEJ）最近宣布，在6月28日将发售9部The Best版游戏，其中PSP The Best作品有5部。

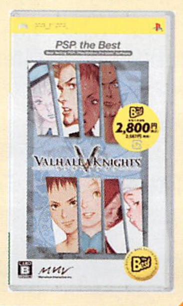
即将发售的廉价版PSP游戏中，有KONAMI的《世界足球 胜利11人 无处不在进化版》、SCE的《我的暑假 携带版》、BANPRESTO的《超级机器人大战MX携带版》、《真名法典 携带版》以及Marvellous Interactive的《瓦尔哈拉骑士》。其中BANPRESTO的两部作品的价格为2940日元，其他三部作品的价格为2800日元。











太鼓达人与马里奥同台登场！DS版《触摸 太鼓之达人》发表



株式会社BANDAI NAMCO GAMES预定在2007年夏季发售DS版的《触摸 太鼓之达人》，价格未定。

《太鼓之达人》是原NAMCO在街机和PS2平台上推出的节奏音乐游戏，玩家通过操纵器扣动太鼓，通过简单的操作进行游戏。这个系列受到很多音乐游戏爱好者的欢迎，除了PS2之外，还在PSP上推出过2部作品。以前的街机版《太鼓之达人》中就曾经有任天堂的马里奥音乐出现，但是这次本系列移植到DS平台，在任天堂掌机上登场还是第一次。

本作收录的乐曲和以前一样，包括J-POP、动画、古典、童谣等多种类的音乐。由于这次是在任天堂的主机上推出，所以《超级马里奥兄弟》的游戏音乐终于移植成功。在演奏的时候，马里奥还会出现在游戏画面上。

通过NDS的无线联机功能，一盘卡带最多可供4人共同游戏。另外本作中存在着系列里从来没有过的新要素，包括利用Wi-Fi发送的“信件”（おてがみ）。难道可以通过网络向对手发送“挑战书”吗？这些新要素的具体情报现在还不清楚，随着游戏发售日期的临近，应该会有更多情报的。



GBA名作逆袭街机！《节奏天国》业务用机今秋开始运营

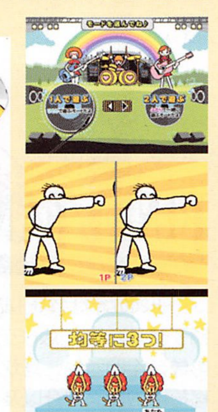


虽然由任天堂推出的音乐游戏《节奏天国》在发售时GBA基本上已经被NDS完全取代，但是依旧获得了玩家的好评。5月10日，SEGA宣布获得了任天堂的许可，将这部作品制作到街机上，这是继《马里奥赛车》之后，又一部由家用机逆向移植到街机上的任天堂游戏。

《节奏天国》的基本操作就是随着音乐的节拍按键进行游戏。在游戏里有很多趣味性强的要素，如拔鼻毛、空手道、甚至习字等等，都可以和游戏的音乐结合起来，让人忍俊不禁。自2006年8月发售之后，该游戏一直受到玩家的欢迎，因此SEGA决定将这部作品移植给街机。日本著名青春偶像组合“早安少女组”的制作人“つんく♂”也参与了街机版的制作，游戏里还收录了时东ぁみ的曲子。

和GBA版不同，街机版的《节奏天国》支持2人同时对战，这也是针对街机的特征进行的改良。在2人合作游戏之后，主机会对两个人的配合程度进行评价。另外由于是街机筐体，所以音响和画面效果会十分华丽，技术高的玩家可以在街机厅里获得更高的人气。





向美女股神学习！股票交易学习软件再添新作

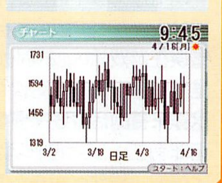


株式会社BANDAI MANCO GAMES于5月11日宣布，由该社在NDS上制作的模拟股票游戏《若林史江的DS股票讲座》将在6月21日发售，价格3990日元，游戏对象为全年龄。

《若林史江的DS股票讲座》的主人公是在日本各大媒体中活跃的女性股票交易高手若林史江，参与监修的还有5家著名的股票交易公司（E-Trade证券、松井证券、乐天证券、GAB.COM证券、OLIX证券），该游戏为一部正统派的模拟股票交易游戏。

在游戏中，若林史江为玩家解释许多股票交易的专业术语，以及关于股票的各种知识。对于初接触股市的人，这款游戏有着工具书的作用。最近世界各国的股票市场交易都异常活跃，尤其是国内的股市。对于证券交易有兴趣的玩家可以接触一下这个游戏，也顺便了解一下国外的股票情况。







本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

没有诚意的移植？《狮子战争》令人大跌眼镜！



于2007年5月14日发售的《最终幻想战略版 狮子战争》是PS版FFT的移植版。在游戏宣传影像公布的时候，喜欢这个系列的玩家们都对移植版的画面提升以及新加的高素质动画十分满意。在众人的期待之下，游戏终于如期发售了。但是，在第一时间玩到游戏的国内玩友普遍反应游戏的内容中存在着严重的缺陷：在战斗的时候一旦出现特效画面的时候就会有拖慢，声音和动作严重脱节，有一些效果会有丢帧的情况出现。即使是丢一个石子也会如此。只有普通攻击不会有这样的情况出现。

在第一时间玩到这个游戏的玩家们都遇到了这样的情况。起初人们还以为这是Square Enix为了防止盗版进行的加密措施，但是许多购买了正版UMD的玩家在进入游戏之后也发现拖慢的现象，经过反复证实，无论在日本还是海外，无论使用正版或者引导，拖慢和丢帧问题都是不可避免的。对PSP版FFT充满期待的玩家们的愤怒终于爆发了：这究竟是怎么回事？为什么游戏里存在这么大的bug，而Square Enix居然熟视无睹？

那么，究竟是什么造成了这次的拖慢事件呢？FFT的PS版不存在这个问题，所以出现问题的部分应该在PSP版编写程序的过程中。这么大的错误在游戏除bug的时候应该不会查不出来，但是从厂里出来的成品软件都出现了这样的情况，这样来看的话导致拖慢事件发生的最技能的原因无非有二：或者制作者在最后调试的时候出现了疏忽，导致bug残留在样盘里，或者在压制成品的时候出现了程序错误。但是无论是哪种情况，这个事件都说明了一个问题：Square Enix在进行游戏制作的时候，存在着严重的疏漏。不然的话，广大玩家们早就玩到正常运行的《狮子战争》了。

导致这一事件的事故责任人暂且不去追究，PSP版《狮子战争》给玩家们带来的打击是不可估算的。本作的PS版曾经达到100万的销量，在PSP公布的时候，有许多忠实玩家对它充满期待，游戏隆重发布的时候，几位制作者还在大庭广众之下高谈阔论这个游戏移植得多么完美多么专业多么有技术含量，那时候播放的演示动画也是够炫够震撼的，但是游戏一出，玩家们都沉默了，负责移植游戏的人貌似也沉默了。但是沉默的背后绝对不是安静与和谐，如果Square Enix不能对这个游戏有个合理的解释的话，恐怕到时候就不知会有什么状况发生了。

说到对于此事的补救措施，目前看来像《圣女贞德》一样利用PSP系统软件升级优化看来是不太可能的，因为这个游戏的内部bug与PSP硬件没有什么关系。这样的话就只好重新生产一批软件了，像《牧场物语》一样推出修正版并且回收有问题的软件，这样做虽然对SE来说损失比较大，但是如果想表示对移植游戏的诚意，那也只有这样了。毕竟赔本赚吆喝比砸自己的游戏牌子要来得有诚意一些。估计玩家们也希望像Square Enix这样有名气的公司能够采取比较合理的手段解决这个问题的。这件事情对SE来说，应该作为惨痛的教训留给所有参加游戏制作的人去汲取。



纵观掌机业界风云变化

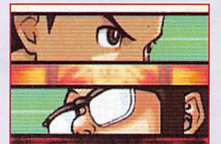
日本掌机游戏单周销量榜

《逆转裁判4》果然一直保留在榜首。最终幻想1的重制版本成为了当之无愧的周年纪念版。

2007年4月16日—4月22日 TOP 10

除了一个PSP版本的FF1周年纪念版之外，此次的销量榜由NDS继续占据，一些老牌游戏软件更是纷纷重新杀入榜位。

1 DS → 逆转裁判4
●CAPCOM ●AVG ●2007.4.12



单周销量：58589

累计销量：298864

能否在SE大作发售前夕继续保持榜首？

2 DS NEW 最终幻想1周年纪念版
●SQUARE ENIX ●RPG ●2007.4.19



单周销量：52554

累计销量：52554

当之无愧，画面与游戏性更加成熟的周年纪念版。

3 DS ↓ 马里奥VS大金刚2迷你迷你大行进
●任天堂 ●PUZ ●2007.4.12

单周销量：42864

累计销量：126381

最强对决继续上演，每周都能有不错的销量。

4 DS NEW 交响情人梦DS
●任天堂 ●RAG ●2007.3.08



单周销量：45315

累计销量：582674

新作品获得了一致好评,模仿当红音乐游戏同时加入了自我理念。

5 DS ↓ 耀西岛DS
●任天堂 ●ACT ●2007.3.8



单周销量：29730

累计销量：612404

长卖继续中，蜡笔耀西61万销量突破。

6 DS ↓ 大人的英语训练DS
●任天堂 ●ACT ●2007.3.29

单周销量：22809

累计销量：139325

学习类软件果然能够吸引另外一批玩家。

7 DS ↓ 新超级马里奥DS
●任天堂 ●ACT ●2006.5.25

单周销量：21954

累计销量：4372972

万年的经典最终是否能够突破500万大关？

8 DS New 莉斯的工作室
●GUST ●RPG ●2007.4.19

单周销量：21739

累计销量：21739

炼金术士——全新的剧情、全新的感受;委托、合成、贩卖。

9 DS ↓ 口袋妖怪 钻石/珍珠
●任天堂 ●RPG ●2006.9.28





单周销量：20342

累计销量：5035730

怪物级别作品，人气依然旺盛。

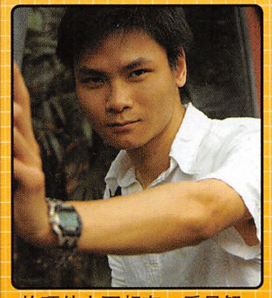
10 DS ↓ 更锻炼大脑的DS训练
●任天堂 ●ETC ●2005.12.29

单周销量：18450

累计销量：4243865

更锻炼大脑，销量实在是越来越恐怖。

掌机平台电子书软件推荐



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

和大多数人一样，我是一个爱看书的人，目前硬盘里面收藏的电子书都是用G单位来衡量，偶尔会去卓越网、当当网购买打折的书籍，在网下也时常去逛书店，享受书香扑鼻的韵味。不过随着工作越来越忙，已经很少有闲暇在家里就着一杯清茶品味临窗阅读的惬意生活，更多的是在夜晚时疲惫不堪地入梦，只有在外出的少许时间中，才能享受阅读的乐趣。譬如在打车的途中，在咖啡厅等人，在机场候机，各种间歇都被我把握住用以读书，而纸质书自然是不可能随身携带许多本，于是我便掏出PDA或者手机看书。偶尔某天回家没有什么要紧事，我也会躺在床上看书，甚至屡有因为过于专注手中之书的魅力，从夜晚看至清晨五六点的趣事发生。

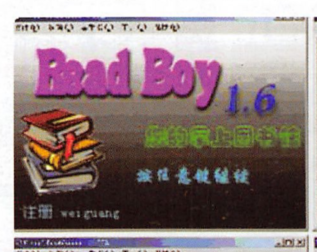
对于阅读电子书，其实之前国外有一种专门的电子书阅读设备，名字叫做E-ink，也就是俗称的电子墨水。用该技术生产的电子书阅读器效果很好，屏幕效果和真实的书籍相差无几，而且省电；不过其售价不菲，再加上国内厂商没有引进，当时自己也只是高中生，经济能力有限，便放弃了这个不切实际的东西。

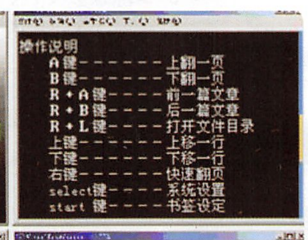
在高中时我用的是GBA看书，当时在那上面有一款软件叫做"ReadBoy"，是汉化界达人Shikeyu（目前是我的网站YYJoy.com下属YYJoy汉化组的领头人）专门为GBA开发的读书软件，效果很不错，界面也很有古色古香的味道，我一直就用它看书，估算下来读了也有上百本书吧。后来因为"Readboy"对于容量控制不太好，于是便换了一款叫做“图书仔”的软件，再后来又更换了一款叫做"Redboy"的软件，那个时候GBA已经快到末期了，也没有花太多时间玩，就是简单地看看书。

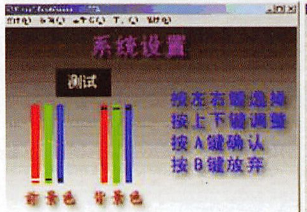
平心而论，GBA上面的读书软件做得很不错，支持目录、书签、文字和背景颜色自定义等功能，“Readboy”更是以在GBA端自定义字体以及支持文字阴影等功能成为GBA上最棒的读书软件之一。再回过来看看刚才提到的采用E-ink技术的电子书阅读器，能够实现这些功能的寥寥无几，更不用说由其他玩家开发出来的GBA纯粹扩展功能如听MP3、看图片、赏电影等。这也许是因为GBA的Arm平台比较开放，官方也有工具泄出，玩家较多吧；而电子书的开发平台却相对封闭，几家厂商各自为政，影响了多功能的实现。对于厂商而言这未尝不是好事，因为厂商每自行推出一项功能，就可以得到玩家的支持。其实倘若平台开放，任由玩家来自定义，我想电子书才会真正“花团锦簇”地实现多功能以及解决现今存在的众多问题，此乃牢骚也，偏题了。

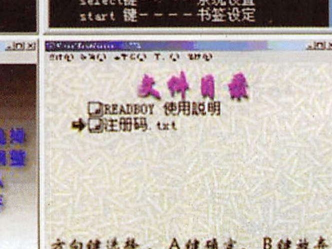
NDS自发布后，推出的电子书阅读软件当以Moonshell为王者。它的操作简便，也受到了广大玩家的喜爱，而且在GBA版电子书阅读软件的基础上还增加了许多额外功能，比如提供了MP3、电影播放功能，所以目前Moonshell已经成为了NDS的必备软件之一。

PSP也拥有电子书阅读功能。初期比较有意思，当时还没有自制软件支持电子书阅读，大家便把TXT文档转成Jpg文件放到PSP的图片目录，用看图功能来实现看书目的，这点类似电子书中的“PDF2JPG”。后来便有一些专门的电子书阅读软件陆续发布，这当中国产的CN Reader大受欢迎，不过现在软件太多，可选择的面很广。对于使用PSP看书，我觉得也是不错的选择，它的屏幕大且宽，效果也很好。









郑勇彬 我看着你那美丽的外型，实在忍不住了，一堆钢崩儿落在了JS的面前，他露出他那满嘴的大黄牙，高兴的笑了。

读者资料 男，18，北京市海淀区西三环中路十七号新兴宾馆，100036

PSP持续升温 iDSL黑款延期



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

今年五一黄金周的生意只能说是马马虎虎吧，其他地区的同行大多也表示比较难做，最夸张的一家甚至连一台主机都没卖出。五一期间我这边叫好又卖座的还是PSP，不过节期的销量似乎还不如四月份，缺货导致的价格上涨是直接的因素。上期就已经报道过PSP软降机严重缺货的消息，加上又遇到五一黄金周，原本就非常紧张的行情更是雪上加霜，节期软降机的价格又上涨了近50元。为此很多地区的游戏店开始漫天要价，而且用硬降机冒充软降机的现象也很普遍，总而言之就是一个字：乱。除了主机缺货涨价之外，记忆棒的行情也是直线看涨，因为工厂放假的缘故，时下主流的4G组棒一度断货，难得有货的也是见风涨，等工厂恢复出货的时候高速棒又短缺，搞得挺郁闷的。自从上期着重报道了关于组棒龟裂的事件后，有部分玩家表示自己的记忆棒已经出现了龟裂现象。在此提醒已经不幸发生了此类现象的玩家，在记忆棒还没有彻底坏掉之前，千万不要再拔插记忆棒了，就老实让它机器里待着吧，如若不然？哼哼，管杀不管埋哦。

最近PSP变砖的现象有所抬头，我已经不止一次为顾客修复系统了。看来很有必要提醒大家，特别是动手能力不强的玩家千万不要私下捣腾机器。假变砖倒还好办，好心的boss会免费帮你修复，遇到js肯定收你几十块修理费。而且在送修之前一定要自己先按住R键开机看看是真砖还是假砖，别到时候被js糊弄了，假砖说真砖，本来维修零成本的东西告诉你得返回广州，那可就亏大了。日前市面上出现了大量美版PSP，这批主机据水货商方面的消息说是对机号的全新机，价格相对韩版主机来说要便宜一些。但出于以前美版翻新机给大家留下的不良印象，以及价格这两方面的谨慎考虑，我暂时没有进货，至于究竟是全新机还是仿真级别更高的翻新机，还不得而知。但并不排除确实有全新美版机流入国内市场的可能性，因为人家美国市场上不可能都是翻新机，水货商引进一批全新机也不是没可能的事。但是我建议玩家们还是先观望一段时间，如果有最新的消息我会第一时间通报给大家的。



上期提到有消息称神游会在五一期间发售黑色款iDSL，不过实际上非但传说中的黑色款没有如期上市，而且连其他已发售过的颜色都进不到货。逼于无奈我拨通了某地区经理的电话，通过询问得知工厂确实已经准备好了黑色款主机，但因为审批的原因无法如期在黄金周上市。不出意外的话会在节后出货，本期截稿前官方网站放出了5月20日正式发售的消息。其他几款色调主机也缺货得到的解释是：无暇顾及，看来工厂的生产压力确实不小，但愿iDSL能够尽快恢复供货，不然我们游戏店真快没饭吃了。除此之外我还就Wii的相关问题咨询了一下，该经理确认了神游引进Wii的计划。但距离正式在国内市场面市恐怕还有很长的一段时间，保守估计也要过了今年十一黄金周之后才行，也许在明年春节之前行货Wii应该可以和大家见面了吧。另外，诸如主机定价和游戏方面的问题就为时过早了，不过按照神游以往的风格，应该会非常厚道才对，详细消息请读者们继续关注以后的报道。

截稿前一个玩家手持R4来店里咨询真伪，R4倒是没问题，不过出于好奇我弹出TF卡看一下，感觉kingston的字样印刷有点模糊。让他把包装盒拿出来，发现正面根本就没有全国联保的行货标示，而且后面没有日产标示，SD转接卡的TF槽处也没有小凹槽，从以上几点来看基本可以确定是假货。我再一看主机是iDSL，行货已经断货很久了，市面上应该很少有全新机才对。把包装盒拉开居然发现电源是组装的，假的不能再假的仿日版小电源，按键和卡槽处也有磨损的迹象，由此肯定这是一台二手机。整套机器最有技术含量的就是那套所谓的原装贴膜了，把圆形的挂口改成了和原装贴膜包装一样的凸字形挂口，这种新型的高仿组膜在市面上还是比较少见的。在此再次提醒大家，原装HORI膜在国内基本上很难买到，而且，即便是购买行货主机也请务必留个心眼。

PSP	1580
iDSL	1200
小神游SP	670
翻新GBA	330
翻新SP	450

PG 汉·化·情·报

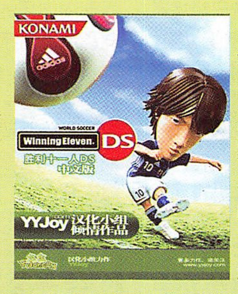
展开亡灵双翼，《最终幻想FFXII——亡灵之翼》中文版登录！

为了实现空贼的梦想，少年们踏上征途，这个由FFXII正统续作所延续下来的续作，在改变游戏类型后登录于NDS。游戏一经发售就获得了玩家的好评，虽然这款作品的评分是历代FF作品中最低的一作，但是游戏改变形态后不俗的素质仍然让玩家大声叫好。不过如此好的游戏不懂日文的玩家仍然需要边看攻略边进行游戏，自由程度大大的缩减。为了造福日文不精的玩家PGCG与电玩巴士汉化组再次联手对这款NDS大作进行汉化工作，速度之快不敢让人想像，最终幻想FFXIIRW的汉化时间只有短短的18天。合并后的汉化小组成员利用5.1假期的休息时间马不停蹄的进行完整汉化版的汉化工作。他们利用最短的时间完成了此次汉化版的制作，他们的文本润色人员与校对人员几乎同时间进行着大量的文本润色工作。美工人员也是非常辛苦，为了进行对图片的修改将自己的本职工作放在一边，专心的对图片进行修改与校对。如此短暂的时间内他们就放出了FFRW的汉化修正版。当然在如此短暂的时间内并不可能将这部优秀的作品完美汉化，不过但从其本身质量来说已经非常不错了，汉化小组同时还在其论坛开创了BUG提交区以便能够及时的从玩家手中收集游戏BUG以便日后修改。相信FF迷和对日文不了解而放弃这款游戏的玩家能够好好的体验一下中文版带来的游戏乐趣。游戏软件在各大游戏论坛都可以找到。





【Yyjoy汉化组】汉化情报连播《胜利十一人DS》汉化完整版放出！



由Yyjoy汉化组进行汉化的《胜利十一人DS》在近日终于放出，此次的汉化版为完整汉化版本。这次的汉化版在很早的时候就已经开始动工了，文本的翻译在很早以前就已经完成，不过由于美工出国所以耽误了很长一段时间，众小组成员等待许久后终于在今天与大家见面了。这款作品属于Yyjoy汉化组的休闲作品，毕竟中文化的游戏大家玩起来才会觉得更加亲切。

另外许多玩家都关注的《口袋妖怪DS》，Yyjoy汉化组一直都没有停止过，目前的文本翻译量为50%左右，图片没有进行汉化，而且很早以前曾经提到过小字体遇到的困难，目前仍然没有得到良好的解决，但是最为让人苦恼的还是翻译人员的缺乏，所以现在希望懂得日语的朋友能够加入《口袋妖怪DS》的汉化工作，希望在大家的努力之下，尽快的完整这项万众瞩目的巨大工程。祝愿他们能够早日完成《口袋妖怪DS》的汉化，造福广大玩家。

此外由于Yyjoy汉化组有着精良的英文翻译，另外一个大受好评的游戏《黄昏旅馆》目前正在顺利进展中。文本量多达6m，下面向大家报告一下他们目前的汉化进度，在这里需要提到一个人他就是Toni，没有他不分日夜的辛苦翻译也不会有这么快的进展。

第一章翻译完工，文本整理完工、第二章翻译完工，文本整理60%、第三章翻译完工，文本整理进行中、第四章翻译完工，未润色、第五章翻译完工，未润色、第六章翻译完工，未润色、第七章翻译完工，未润色、第八章翻译中，进度50%、第九章翻译中，进度90%、第十章翻译中，进度80%。图片还没有进行汉化，另外还有很大一部分支线剧情和其它麻烦的翻译等候翻译。

王或	由于要中考了，所以有日子没玩儿NDS了，但我依然看掌机迷对掌机的热情依然没变，一起加油吧！
读者资料	男 14 100038 北京市海淀区桥建里14号楼510



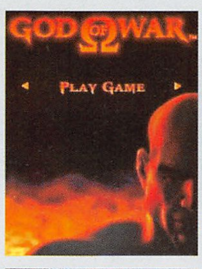
文、责/菜团

战神手机版强袭，《战神——背叛》公布

战神这款集合了日式硬派手感的优秀ACT作品到目前为止已经公布了3款作品，它们分别是《战神》、《战神2》以及最新公布的PSP版《战神——奥林匹斯之链》。如今所有玩家的眼光全部都聚集在sony最新公布的奥林匹斯之链上，掌机上登录战神对于玩家来说是一件相当值得庆贺的事情，毕竟可以舒舒服服无拘无束的体验战神所带来的快感。

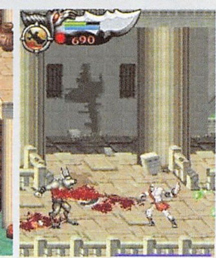
但是只是在PSP上登录这款强作sony并不满足，这不玩家不得不带的手机上也出现了战神的身影，而它的名字就叫做《战神——背叛》。

开发这款游戏的小组是SCE旗下的手机游戏专门制作组，游戏基本上保持了战神一贯的爽快感，虽然游戏由3D改为2D但是游戏的一些“特点”系统仍然会保留在游戏之中。游戏的故事等相关信息并没有太多的消息，不过可以肯定的是我们的主角奎托斯手持着充满了愤怒的“地狱之刃”又回来了。在这部作品中奎托斯仍然要履行神的旨意，消灭神界中存在的邪恶势力。不过很遗憾这款作品推出之后也只是对应日本当地的手机系统，如果sony在今后推出兼容版的话，相信大陆的玩家也一定会体验到这款“战神的背叛”





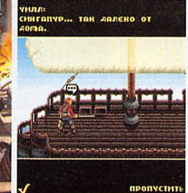




《加勒比海盗3》手机版放出

电影没有多长时间就要上映了，在快要上映期间不同版本的游戏作品接连不断的出现在包括PC在内的各大主机平台上，手机这个低成本的游戏平台自然也少不了这款作品。手机版的《加勒比海盗3》并没有按照电影的剧情来进行策划，而是按照原剧本加上原创剧情所结合而成。玩家在游戏中使用杰克船长完成一系列任务。游戏的类型是ACT。通过手机的各种按键能够组合出多种不同的攻击技巧。虽然是JAVA版但是游戏在流畅性的处理上仍然很好。游戏进行的时候很流畅。游戏结合了多平台的要素，在手机版中创造了一个杂烩型《加勒比海盗3》，喜欢电影的玩家可不要错过这款游戏哦！









PSP	SCE	2007年夏
	ACT	人数未定/价格未定
捉猴记 猴猴大作战		容量未定

戴着头盔顶着红灯的哔啵猴大翻身啦！从被捕捉的配角一跃成为玩家操纵的主角，新的捉猴游戏今夏登场！

将研究所架在哔啵猴头上进行四处收集卡片的冒险

人气动作游戏《捉猴记》系列最新作将在PSP上登场，作为系列主角的翔和夏美在本作中与博士的研究所一起被变小，然后两人将研究所架设在了哔啵猴的头顶上，操纵哔啵猴开始冒险。游戏中有着各种类型的哔啵猴，将研究所架设在不同种类的猴子头上，就能做出各种特殊的动作，为了恢复自己原来的样子，翔和夏美必须到处收集纳米卡片。

研究所被变小了

一只猴子走了过来

↑变小的研究所被哔啵猴踩上一脚的话就会变得粉碎。



启动应急装置

合体！

←翔和夏美启动了博士为紧急事态而预备的装置，研究所居然跟哔啵猴合体了。

↑→合体之后就可以自由操纵哔啵猴了，不同的按键对应不同的动作，为了将自己的身体和研究所恢复原来的大小，现在要开始冒险啦！

现在可以操纵哔啵猴了

利用哔啵猴的能力突破难关

本作场景里有竭力跳跃也无法抵达的高处，也有只凭步行无法横渡的水域，要解决这些难题，就必须利用哔啵猴的各种能力。要根据情况搜寻合适的哔啵猴，在它们松懈的瞬间进行合体，然后解决冒险中遇到的难题。



↑需要潜水的时候就该人鱼哔啵猴出场啦！

穿着红色短裤的哔啵猴是拳击手

利用重拳狠狠地将敌人击倒

→穿着不同颜色短裤的哔啵猴有着不同的能力，穿黄色短裤的哔啵猴虽然没有特殊能力，不过却是最容易捕捉的。

↑利用右手的扇子来制造风，推动风车的转动，只要像跳舞一样原地旋转就可以了。

哔啵猴里也有像这样的舞娘猴哦！



日常游玩场所变成战场

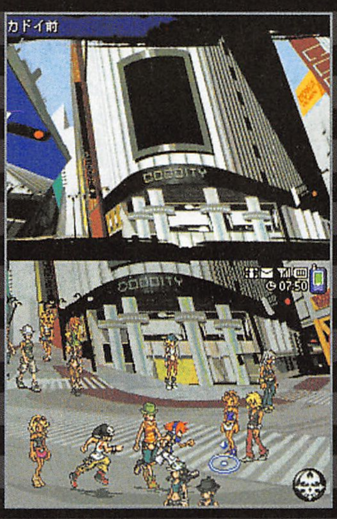
被强制参加死神游戏的少年和少女们要在涉谷东奔西走，完成死神给予的每一个任务，为了自己能够继续生存下去，当噪音敌人来袭的时候，涉谷就成为了他们战斗的地方。游戏的主角音操利用徽章里蕴藏的超能力来战斗，而作为他同伴的少年和少女们，各自拥有不同的攻击手段。比如同伴之一的女孩四季就是用她一直抱着的黑猫玩偶来战斗的，音操与四季的合体必杀技就是在屏幕上出现巨大的黑猫给予敌人伤害，顺带一提，音操一直认为四季的玩偶是一只小猪。



四季

←四季的黑猫玩偶，不用手去碰的时候也会自己动起来，在战斗中非常活跃。

黑猫波奇



↑在主角等人日常游玩的涉谷大街上出现了噪音敌人，这里成为现实与非现实的交接点。

道具与装备

游戏中出现的服装等装备品都是现实中存在的东西，这些装备品除了能使角色防御力等数值提升之外，还附加着各种各样的能力。

服装：除了性能之外还要考虑整体搭配，搭配合适的话效果会提高哦。

食物：食物在吃下去的瞬间不会有效果，只增加FOOD槽，在战斗中消化时使状态上升。

勇气：装备道具必须要达到一定的勇气值，勇气值会随着装备的不同而增加。

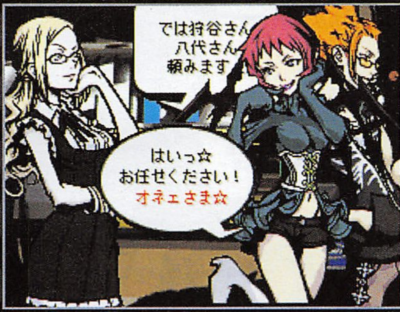


各种各样的商标



↑在购买道具的商店里有着性格各异的店员，他们的友好度以F.S.G.槽来表示，友好度高的时候能从他们那里得到各种新品的情报。

下达指令的上位死神



除了以前介绍过的八代卯月之外，死神中又有新的女性成员出现，这位女死神虚西充妃的地位要排列在八代卯月之上。谜之组织死神中有若干个等级的存在，取得一定的功绩之后等级就能得到提升，虚西充妃就属于上位死神，她对音操等人下达新的指示通过八代卯月来传达。



↑与谜之人物交谈中的虚西充妃，对方看起来是等级比她更高的死神成员。



死神中存在等级划分

几乎所有死神都拥有双翼，有的大有的小，其中也有像虚西充妃这样没有双翼的死神存在。



↑死神组织中最下位的成员负责执行上位死神的指令。

各种各样的死神们



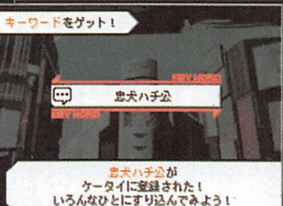


利用精神印记控制其他人的想法



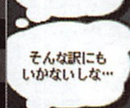
音操在剧情的一开始就获得了读取别人想法的超能力，利用这种能力不仅能够得知别人的心理活动，还能对别人的想法加以影响。例如将与任务有关的关键词送进其他人的脑海里，操纵其他人的思考，使其触发特定的事件，甚至连让特定的品牌流行起来这种事情也可以做到哟！

↑→在游戏中的各种地方都可能获得关键词。



用精神印记控制想法





→他忘记了要买配件的事情，在这里选择关键词。



↑→因为器材出问题，被委托去买配件的男性。



可操纵的事件出现

选择正确的关键词

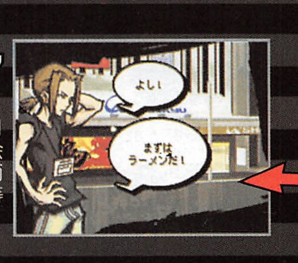
选择“修斯”

→选择了第三个关键词“修斯”，这位男性就会去买配件，虽然应该曾经忘记委托而惹了别人生气，不过事件顺利解决了。



选择“拉面”

→选择了第二个关键词“拉面”，这位男性就会完全忘记买配件的事情而跑去吃拉面，这样的话等一会儿也许会挨骂。





徽章

音操的攻击方法根据装备徽章的不同而改变，本作中共有300种以上的徽章登场，战斗时最多可以选择6种徽章佩带，如果装备多个同种徽章就会使其升级，威力变得更强。



重剑斩



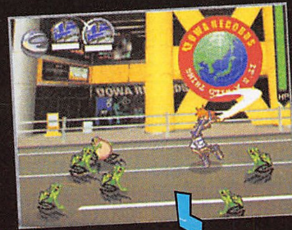
对同一直线上的敌人造成巨大伤害的强力攻击。



静电力场

←虽然威力并不算高，不过能同时给予全部敌人伤害是其魅力。

以触笔圈涂画面就能产生全体攻击的静电力场。



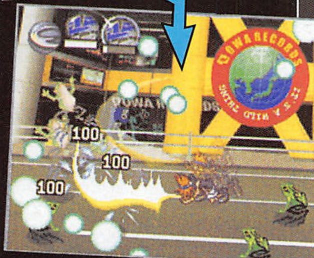
落岩



从敌人头上出现岩石，落下后造成伤害，也是全体攻击。

→伤害相当高，是由于装备了三个徽章使威力提升的缘故。





↑由于攻击范围有限，所以伤害量客观，在BOSS战里比较好用。

鼹鼠型噪音

在各种地方掘洞藏身，潜伏在地底等待猎人的噪音敌人，攻击要领是抓住它从洞穴中现身的时机进行攻击。

现身的时候发动攻击



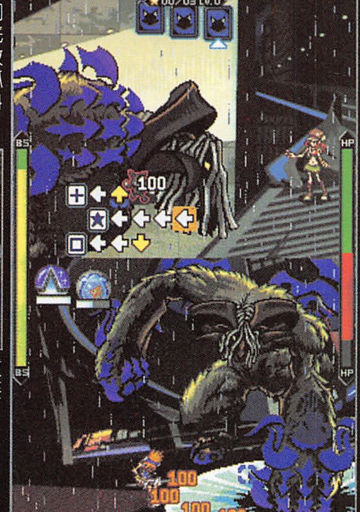
←↑利用巨大的锐爪攻击，还能使用炸弹，要冷静谨慎地应对。

注意炸弹攻击



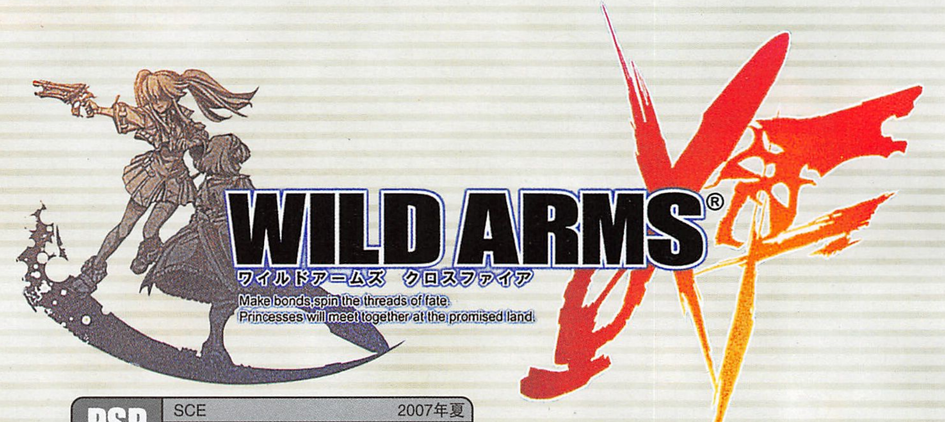
噪音

噪音是拥有人类意识和动物外形的怪物，是本作中音操等人的战斗对象，噪音可能以各种面貌出现，而其中的噪音BOSS更是身体巨大能够占满整个画面的怪物。



噪音BOSS

在上下画面中同时现身的谜之噪音BOSS，拥有恶魔般的形态和发光的眼睛。



PSP	SCE	2007年夏
	SRPG	人数未定/价格未定
狂野历险		容量未定

《狂野历险》最新作化身SRPG登陆PSP！

人气RPG系列《狂野历险》的最新作将以SRPG的形式登场，玩家将享受到更高战略性与战术性的战斗，本次将详细介绍游戏的系统。此外作为本系列特有魅力之一的众多个性人物也已经公布，游戏的剧情是以建国的骑士团“布兰克伊泽尔”为中心开展的，描绘了作为主角的少女率领骑士团与艾雷希乌斯王国执政的元老院之间的战斗。

↑故事的舞台是法尔加伊亚大陆上较为和平的艾雷希乌斯王国，由于第一公主的死亡，野心家们开始蠢动起来。

建国骑士团布兰克伊泽尔



将自己强健的体魄引以为傲的佣兵，虽然给人以严肃的印象，不过却有着绅士般的风度。

拉布拉伊娜

原艾雷希乌斯王国的魔术师，学识非常渊博，在军事方面的见解对骑士团很有帮助。



率领骑士团布兰克伊泽尔的少女，性格开朗，讨厌说谎，虽然经常感到烦恼，不过每次都能以自己的坚强来克服。

菲亚斯

为了保护克拉莉萨而与其同行的青年，一向沉默寡言，不过却很善于为他人着想。



性格热血，以成为英雄为志向，艾雷希乌斯贵族的子弟，在战场上动作灵活表现优秀。

利用DER系统进行战前准备和战况预测

在战斗开始前，拉布拉伊娜会送来关于当前状况的报告，这就是DER系统，利用DER可以查看战场的地形、敌方的配置、破关条件，以此来预测战斗中可能会发生的事态，从而为战斗做好充分的准备。

从外部地图向战场移动

←玩家可以自由进出战场，调整装备和强化作战单位结束后就开战吧。

把握全局状况



→如果满足一些特殊条件，可能会进入被敌人包围的特殊战斗。

强调作战单位的位置和行动顺序的T-HEX

本作的战斗地图是由六边形格子HEX构成的，每一格都具有地形特性，影响到作战单位的移动力。如果注意站位和行动顺序的话，我方就可能发动伤害更高的连锁攻击，还带有延缓敌人行动等附加效果。



行动便利的草原和石地

←障碍物较少的平坦地形便于移动，不过敌方也更容易占据地形有利包围我方兵力。

行动困难的沼泽和雪原



→狭窄而移动困难的地方也许是发动奇袭的好地方，要注意安全第一哦。



关系到行动顺序的RES

敌我双方的行动顺序由作战单位的反应值RES决定，RES越大则行动顺序越早，行动次数也相应增加。



→有些人物的技能可以使RES提升。

重要的行动顺序信息



↑行动顺序在画面右边显示，使用道具提高RES之后行动顺序随之上升。

NDS	CAPCOM	2007.07.12
	ACT	人数未定/5040日元
洛克人ZX Advent		容量未定

必杀技千兆冲击和新BOSS介绍



本作中的人物动作仍然丰富，而男女主角不同的剧情也引人关注。本作的时间设定是在前作的若干年之后，人类与半机器人的战争已经结束，统治世界的联合政府的大权掌握在“三贤人”手中，他们为了收集活性金属而给猎人公会发放了很多赏金，这样做的目的到底是什么呢？

↑除了人物丰富的动作之外，游戏的剧情也颇值得一看。

←主角处于模型A形态时可以使用的必杀技就是千兆冲击。

格雷

在某个研究所里处于冷冻休眠状态的少年，由于战斗的冲击而觉醒，对关于自己的一切都毫无记忆。

阿修

接受联合政府雷吉昂斯的委托，追捕盗取活性金属模型A的犯人，是一位很有手段的猎人。

↑→当活性金属槽蓄满的时候就能用必杀技对画面上的所有敌人造成伤害。

罗斯帕克·花型半机器人

使用身体的藤蔓在金属线上灵活移动，擅长电击等远距离攻击，在没有金属线的地方就会变身成紧凑的第二形态。由于电磁波的关系，电子头脑处于不安定状态，对男孩子有着特殊的感情。



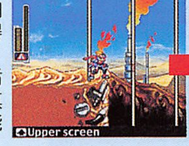
↑向四个方向发射光弹的攻击不太容易躲开。



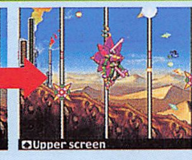
↑需要注意发射激光过后金属线上仍然留有电击。

第二形态

打败罗斯帕克后就能获得活性金属，发动变身后就能使用其攀援的能力了。



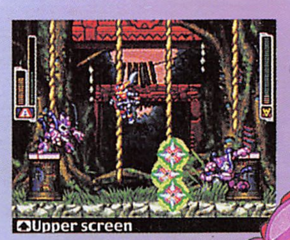
↑如果遇到没有踏足之地的地方……



↑发动变身利用藤蔓抓住金属丝来前进。

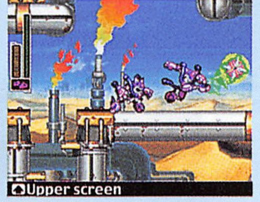
乌果伊尔·魔像型半机器人
亚果伊尔·魔像型半机器人

就像放在门口的一对石狮子一样，总是两个一组一起行动的战斗机器人。由于脚部装备着冲击滚轮，所以它们的特点是高速，使用球状武器进行攻击，这个武器会被它们来回抛掷，最后发生爆炸。



↑球状武器被抛掷几次后攻击力会越来越高。

打败这一对BOSS之后，利用它们的活性金属可以变身成亚果伊尔获得冲刺能力，并且还能够召唤乌果伊尔进行连携攻击。



←让乌果伊尔把亚果伊尔投出的武器踢飞就能增加攻击力。

NDS	CAPCOM	2007.06.07
	AVG	1人/5040日元
股票商人瞬	容量未定	

株トレーダー瞬

体验股商的紧张刺激与对手一决胜负吧



《股票商人瞬》是一款模拟股票交易的游戏，主角相场瞬的父亲相场一平是一位传说中的股票商人，但是在五年前的一次交易战中失败后就从此失踪，相场瞬在师父的指导下学习了关于股票交易的知识，作为一名股市新人将慢慢成长，与各路高手展开股票交易战，在各种规则下打败对手取得胜利。

规则例一：标准

在一定时间段内取得比对手更多的利益就能胜利的简单规则。

规则例二：疯狂玛卡洛夫

与标准规则相反，要比对手亏损更多才能获得胜利。

规则例三：八发八中

连续八次赢利，若遇到亏损就必须重新计算次数。

精神力很重要



人物的精神力如果减为0则无法进行交易，只能慢慢等待回复，因此要时刻注意画面下方的精神力槽。

→使用必杀技TA减少对方精神力是战术之一。

改变交易战状况的一击必杀技能TA

游戏中的每个人物都拥有不同的必杀技TA，TA技的效果各有不同，比如左右股票价格涨跌，使精神力回复，或者直接妨碍对手的交易，善于利用TA可以决定交易战的胜负。



无数花瓣遮盖交易画面的TA

→桐神乐花子的TA效果是用花瓣遮盖住交易画面，妨碍对手的买进和抛出。

←要用触笔将花瓣移开才能解救危机。

相场瞬　奈良崎透　桐神乐花子

这三位主要登场人物中，奈良崎透是主角相场瞬的师父，而桐神乐花子虽然也是奈良崎透的徒弟，却与相场瞬是竞争对手的关系。

向瞬挑战并帮助瞬成长的竞争对手们

游戏分为收集情报和购物的AVG部分，以及与竞争对手进行交易战或完成指定目标的交易部分，作为人物活动场所的就是股票交易中心。相场瞬可以跟竞争对手们进行自由交流，从他们那里吸取经验逐渐成长，这些竞争对手中有其貌不扬却已经有40年经验的人，还有年纪轻轻却极有天赋的商业世家子弟，每一个人都个性十足极具魅力。



↑环游交易中心收集情报是必要的基本行动。

与竞争对手们的交流使瞬得到成长



←交谈之后根据选择支的情况，瞬的商人等级会上升。

充满个性的竞争对手

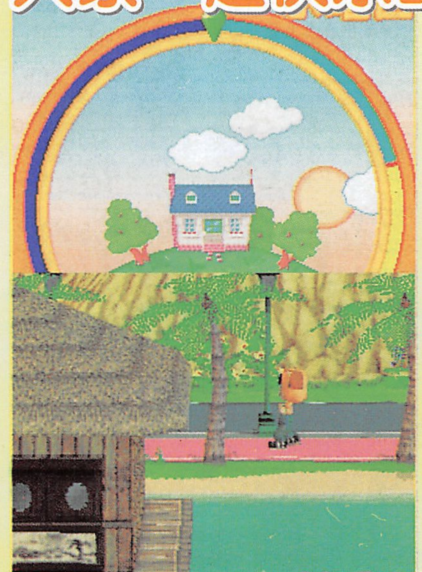


←交易中心里能够遇到的人物有很多是女性哦，在股票战中绝不能小看她们。

模拟小镇

NDS	EA	2007年
	SLG	人数未定/价格未定
我与模拟小镇		容量未定

大家一起快乐的建造生活之地吧



本作中各种拥有自己的感情与愿望的角色被称为模拟人，游戏的目的就是与他们一起生活和交流。本作的舞台是某处不为人知的胜地，玩家扮演一位来此访问的人，在与其它居民接触的过程中，逐渐让这里的生活设施充实起来，建造一个能够更加舒适生活的地方。



↑这个居住人数越来越少的幽静之地就是本作舞台，当这个无名胜地渐渐完善之后，人气会越来越高。

在无名胜地开始新生活！

首先设计作为分身的角色



游戏从设计玩家自己的模拟人开始，点击下屏幕右边的三个按钮，可以自由改变肤色和眼睛的颜色，还有发型、发色和服装可以选择。由于选项非常丰富，玩家能够很容易设计出个性十足的角色，如果拿不定主意的话，可以使用随机选择的功能。



丰富的随机选择形象

解决居民们的烦恼

→有人想要在花坛里种满花，这可不是一个简单的问题，在种花之前要先联系周围的居民，看看大家的态度如何。





与居民们成为好友

←在花坛里种满了美丽的鲜花，不仅解决了居民的烦恼，也成为小镇的景观，小镇上住着性格各异的人们，与他们搞好关系，就能让小镇逐渐发展。

与居民对话时要注意心情计

与模拟人对话时，背景音乐会根据对方的心情而变化。根据音乐的变化来选择画面下方的表情图标，做出与对方心情一致的反应，这样的话心情计就会上升。当心情计增加到满之后，跟对方的交谈就成功了，会使两人的关系变好。



←背景音乐一共有普通、喜悦、愤怒、悲伤四种，根据音乐变化适时的做出反应很重要。




选择表情图标

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏 最快的评测

掌机游戏铁板阵

应援团2的发售让那些喜欢音乐游戏的fans们又能够好好的热血一次，虽然游戏最后的情节很老套但是还是让人止不住的留下眼泪。PSP上面的两款赛车类游戏素质都很不错。喜欢赛车游戏的朋友可不要错过。

应援团2 燃烧吧！热血节拍之魂

NDS	RAG
日版	INIS
2007.05.17	1-2人

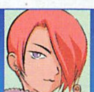


画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



菜团：热血！感动！实在是一款让人难以放下的游戏。

NDS上的音乐神作应援团2终于发售了，游戏一改以往的进行方式将单角色应援，换成了双角色应援。游戏的地图界面回归初代，在城镇画面中更加生动的描述了现实生活中的场景。剧本创作者为每个需要应援的关卡创造了非常优秀的漫画，每个剧情都非常的有趣，而历代都会出现的悲情关卡也是让人不禁掉下眼泪。



翔武：燃烧吧！热血的节拍之魂。

NDS最有魂的音乐游戏续作，在大家的呼喊下终于如约而至。有了前作和前作美版的经验，这一作显得更加完善。本作中仍然是收录了人气很高的日本流行音乐，而且加入了美版《应援团》中的录象存储功能，还有中间评价影响结局的设计。游戏中的歌曲依然是十分热血，《电车男》的片尾曲也有收录！

加勒比海盗3

PSP	ACT
美版	disney
2007.05.22	1人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



猴子：难得电影改编精品，向大家强烈推荐。

因为是根据好莱坞电影改编的游戏，所以英文版先行是理所当然的。对于日文苦手的玩家来说，可能是个好消息 。游戏的画面在美版游戏中算是不错的，作为电影改编的游戏来说，《加勒比海盗3》比《蜘蛛侠3》要做得更加出色。战斗的时候可以看到主人公和敌人击剑格斗的场面，十分真实。





菜团：电影！游戏两不误，难得的“电改精品”

在PSP上能够玩到这么一款优秀的电影改编游戏实在是很不容易，不愧是迪斯尼本家的游戏作品。游戏相当真实的还原了JACK船长的一举一动，平时的过场画面十分有趣。游戏还加入了QTE系统，不过却有些简单。游戏的视角很不错，没有以往美式游戏视角乱转的问题。

翟博伦	希望任天堂可以提升DS的机能，省得让PSP用户嘲笑DS的机能。
读者资料	男，17，北京市丰台区王佐乡西王佐村109号，100074

幻影战机——复苏

PSP	STG
美版	PlaylogicInternational
2007.04.30	1人



画　面：★★★　音　乐：★
游戏性：★★　操　作：★★



猴子：手机游戏也能进化到如此地步？

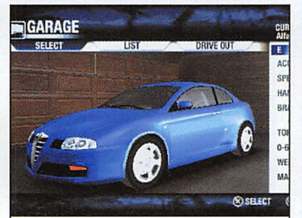
这是一个从手机平台上移植的游戏。游戏的画面十分优秀，在PSP上来说也是画面不错的了。射击的手感做的很到位，但是游戏的难度很高。主要的原因就是不够完善的视角和众多的障碍物使玩家很容易在玩得正兴奋的时候撞在墙上而挂掉。BOSS很有特色，尤其是最终BOSS的几个形态，有点影响玩家的情绪。

菜团：推荐STG有爱的人试试hard难度。

刚刚进入游戏后给人的第一感觉就是画面十分华丽，结果一上手发现游戏难度颇高，难的不是对手向你发射的子弹，而是那些穿插在游戏中的背景，由于画面层次过于复杂，所以导致稍有不慎就会撞到墙上GAME OVER。游戏的BOSS设计很有特点，音乐也不错，不过游戏确实相当困难！小心尝试。

无限驾驶 极限

PSP	RAC
美版	Atari
2007.05.01	1-4人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★



岚枫：如果厂商可以再认真一点可以做得更好。

首先必须要肯定一点，那就是本作的画面水准十分的出色。更何况在偌大的场景地图中驾驶，几乎没有任何的读盘的时间。就一款掌机游戏来说，这样的表现已经可以用出色来形容了。但是作为一款移植游戏，与X360版的原作相比，还有比较大的差距的。尤其表现在自由度和任务的大幅删减上。



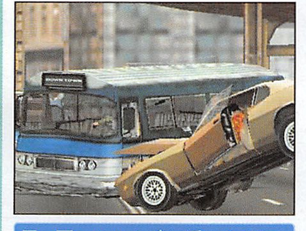


菜团：自由而又另类，与众不同的赛车游戏。

画面很棒，这是给小菜我的直观感觉，上手才发现这个游戏果然与众不同，和以往的赛车游戏不一样，游戏制作的十分自由。最为让人惊讶的就是游戏的读盘时间几乎为0。作为一款PSP游戏来说已经是相当不错的了，游戏任务相比XBOX360版做了一些删减，不过即使这样我也是非常的满足，对战模式作的不错推荐一下。

车手76

PSP	RAC
美版	UBI
2007.05.08	1-2人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★　操　作：★★

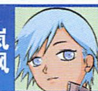




猴子：让我疯掉吧！UBI，大家想要闲逛吗？

这个游戏走的路线和GTA系列完全不同。在游戏中对玩家来说最重要的是驾驶技术，许多任务的时间限制对车技的要求很高，有的时候玩家会因为总是失败而烦恼，其实大部分的行车路线都是固定的，需要背版子。除此之外，游戏里的分支任务也十分丰富，加上收集要素，显得比较完善。





岚枫：这个系列可以让位给GTA了。

小枫对车手这个系列绝不会陌生，自己曾经亲手做过这个系列的两作攻略。虽然游戏的水准比较一般，但多少还算有些感情。与在业界大红大紫的GTA相比，作为同类型游戏的车手系列则更注重驾驶的乐趣。但也正因为如此，游戏的任务的丰富性也大幅的降低。本作还是没有摆脱系列作品的毛病，难度稍高。

蜘蛛侠3——为纽约而战

NDS	ACT
美版	Activisi
2007.05.05	1-2人



画　面：★★★　音　乐：★
游戏性：★　操　作：★★

菜团  画面很棒，但是游戏性却让人伤心。

画面很棒，确实很棒，但是游戏性却让人难以接受。为什么蜘蛛侠系列的游戏会这么让人感到气愤呢？360上面的蜘蛛侠不但BUG频出，而是剧情呆到了极点。这款最新的《蜘蛛侠3》在游戏性上也是实在是让人难以忍受，怪异的打击感，以及众多没有处理的BUG让人感几乎快要疯狂。

翔武 又是蜘蛛侠……但什么时候能有个好玩些的啊？

难道电影改编的大部分游戏都只能有缺乏内涵的命运吗？本作的画面真是非常不错，在NDS众多动作游戏中也算上等的了。但是游戏手感比较一般，而且缺乏爽快感，游戏内容更是比较无聊，经常有想睡觉的感觉。这款作品中还存在一些令人不爽的BUG。如果以后电影改编游戏能用心做就好了。

怪兽爆弹

NDS	PUZ
美版	Taito
2007.05.09	1-2人



画　面：★　音　乐：★
游戏性：★　操　作：★

菜团   为了屏幕我拒绝玩这款游戏。

真搞不懂TAITO被SE收购后都在研究些什么，居然出了这么一款极毁屏幕的游戏。划来划去却总是很难把握子弹的运行轨迹，射击类型做到这个份上也确属不易。背景音效更是单调无比，游戏在可玩性上实在是让人难以接受。推荐经常熬夜学习的失眠患者不妨尝试一下说不定……

暗凌  即使是我这样的PUZ控也对本作提不起兴趣。

对这个游戏的第一感觉是二叉树型的关卡设计像极了当年GBA版的《超级泡泡龙》，不过实际玩了之后让人大倒胃口，用触笔发射的操作方式本身没有什么问题，问题在于还要选择对应的一种颜色来发射，这样一来操作繁琐程度直线上升，连第一关都很难通过，真是让人郁闷呀。

怪兽方块

NDS	PUZ
美版	505 Game
2007.05.10	1-2人



画　面：★　音　乐：★
游戏性：★★　操　作：★★

菜团   这不就是动物管理员吗？画面实在是让人难以接受。

风格清新的桌面小品，游戏方式和时下网络上流行的休闲游戏《连连看》基本类似，用触摸笔将3个相同的图案叠在一起就会消去，上手非常简单。音乐也非常愉悦，再加上可爱的动物造型给人很萌的感觉，不过游戏给人感觉画面实在是有点“简陋”比较适合考试前拿得起放得下的同学们。

暗凌  长时间盯着画面上的小方块看还是会眼花的。

呃，这不就是翻版的《动物管理员》么？不过游戏本身还是有特点的，每个关卡的下屏幕可操作区域大小是不一样的，道具的获得和使用都很简便，音乐相当的清新哦！唯一的缺点是需要移动的方块实在是太小了，往往会不小心点到旁边的方块上去，使操作精度下降的很厉害。

顾超	NDS和PSP斗吧，拼吧，我们就坐享渔翁之利。
读者资料	男 15 201400 上海市奉贤区南桥镇古华南区801号602室

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受

游戏品味



回到怀念的70年代，在城市中驰骋。

PSP RAC
2007.05.1 2
UBISOFT

和GTA系列完全不同的驾驶动作游戏。



《车手76》并非UBI SOFT原创，而是ATARI的作品。一年前UBI从ATARI手中买到PSP版Driver的制作权之后，即着手针对PSP平台将这个游戏重新制作，并且把游戏的时间背景提前到《车手 平行线》1978年剧情之前2年，以76年的纽约作为舞台。在同样的场景中，发生的是另外一个故事。

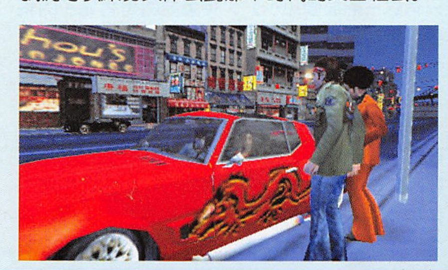
1976年，对于中国人来说不算平常的一个年份，在美国只是极其普通的一年。虽然美国这个国家几十年来变化没有世界其他地方那么显著，但是70年代的社会风貌和流行文化与现在的差别也不小了。说到那个年代的美国，尖头皮鞋、喇叭裤、音响喧嚣的迪斯科厅、以自我为中心的人际关系，以及在街头疾驰的飙车族们，可以算得上是当时的标志了。我们的游戏，正发生在这样一个世界里。在76年的纽约，依靠自己超群的车技周旋于各个地下社会势力之间，在刀锋边缘挤出一条生路。这就是小混混Ray的故事。

Ray是一个热爱汽车的青年，但是在纽约这样龙蛇混杂的地方，由于一直找不到出头的机会，在半年来一直默默无闻地打零工，即使有自己喜欢的女孩子也无法去追求。在遇到人脉关系丰富的Slink之后，他的一生才发生了改变。尽管他接手的任务都和犯罪有着关联，但是在这种身不由己的环境里，又有什么可以选择的呢？如果你想做一个无罪的人，那一开始就不应该到这种地方来，我们的游戏也不会有这个主人公了。

本游戏和GTA系列一样采用任务制，主线任务和分支任务加起来多达数十个，不同的任务要求也不一样，基本上不外乎偷车、地下比赛、谋杀、协助犯罪等等。在许多任务里，警察和黑社会势力都将主人公作为死对头，一旦被他们发现就会陷入很大的麻烦。所以在很多的时间里，主人公都是在与敌人的周旋中完成任务的。和GTA不同，本系列的重点在于驾驶，打斗的戏份并不是很多。游戏对于驾驶的要求很高，加上许多任务里有时间限制，在路上多撞几回车基本上就没什么指望了。纽约这个城市的地图复杂，到处都是路口，许多关卡的路线都要绕上无数次，如果一味追求速度的话，撞车就不可避免。因此玩家们必须在游戏里熟练掌握急转急停的技巧。如果游戏者以前有玩赛车游戏的经验的话，玩这个游戏倒是很有利的。到了游戏后半段，追逐战逐渐成为主戏，在配备了强力武器之后，玩家们可以自己体会电影大片中那种穷追不舍的感觉。

游戏的车辆种类很多，而且每一辆车都可以进行改造，实际上，游戏里从头到尾值得改造的车子并不多。所以只靠主线任务挣到的钱基本上是足够改出一两辆好车来通关的了（而且在许多剧情里都会自动提供好车给你）。武器方面也是如此，虽然榴弹发射器威力最大，但是因为在行车时瞄准不便而且弹药太少，平时大家用得最多的仍然是左轮手枪和AK-47这样的武器。到了后期，AK可以算是主力了。相比之下，下车的任务并不算多，而且战斗也很单调，敌人很容易就会被打倒。毕竟本作最重要的还是驾驶的部分嘛。

游戏的过场是以漫画的形式表现的。漫画中讲述的是写实的故事，但是风格与70年代美国漫画一模一样。另外游戏里驾车的时候听到的音乐也都是70年代美国的流行乐，从这个游戏中，我们可以深切实体会到那个时代的美国社会。



宋春磊 | 期末学习好，烦心事儿变少，游戏成绩棒，考试战绩好。老妈让我玩，指哪往哪跑。相信掌机迷，明天会更好。
读者资料 | 男 16 300113 天津市南开区咸阳北里6栋5门61号



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《怪物猎人P2》

挑战者:MUK

训练所成绩挑战

从《mh2》开始算来，《mh》系列我已经玩了1年多了吧。不管是《mh2》还是《mhp》抑或者是现在的《mhp2》，我都没有放弃过一种武器，那就是骑士精神的枪–v–/。不过不少人对于枪的运用还是很苦手啊……我身为枪推委的一员，当然要尽自己的努力将枪的精神发扬光大!

首先是场地介绍 “练习！然后实战！”训练所就是这么一个特意为了让大家感受各种武器而设置的场所（其实是为了增弹耳环和剑圣耳环而不得不去打= =|||）。



那么这次的枪推委狩猎就是训练所的枪vs雪狮子和枪vs麒麟。

1、枪vs雪狮子

武器：クリムゾンホーン

头ランポスヘルム

胸：ランポスメイル

手：ランポスアーム

腰：ギザミフォールド

脚：ギザミグレーヴ

技能：快磨

这一仗可以略微的假想为枪vs金狮子，因为从某些攻击方式来看，比如垫步后跳……（好像只有这一招很像……），更重要的是雪狮子的转身判定与金狮子一模一样，如此看来雪狮子是与金狮子最相似的牙兽种（当然没金狮子那么彪悍了……而且一共才3只牙兽种……）。

对付雪狮子的话，思路当然还是将位置保持在它的小腹下面，怒了之后就别离它太近了，小体型怪垫步后跳得判定很大的……因为训练所的体型都比较小，所以很容易被转身判定推倒，这个时候就需要利用突进的SA状态了，大概将位置调整好之后，再用step进行位置的细调，不过要小心的是正因为体型小，所以很容易被卡在头和前腿，前腿和肚子之间，尤其是掀桌的时候，运气不好的时候被卡住之后掀飞是很痛苦的……要视情况而决定使用突进的时机。至于拍地、吹雪这两招只要保持在小腹下面就完全不会中。远距离的话，雪狮子会使用蓄力拳，这一招的起始判定是在右侧，但是在离它大概2、3个身位的距离是没有判定的，可以放心地收枪，飞过这段距离之后，开始全身带有判定直至落地翻滚之后。这个时候足够收枪跑到它的侧面了。

真正攻略的最大难点就是雪狮子蓄力拳的连放，这样既会把战线拖得很长，又没法判定它下一个动作会不会仍然是蓄力拳。时间浪费在这个上也纯属无奈啊……

以什么都不吃的状态进入斗技场之后，马上在面前放下一个麻痹陷阱，之后起身吃一个携带食料以维持4分钟之内的冲刺的耐力需要。吃完携带食料，雪狮子大概也就会扑到麻痹陷阱上了，它中麻痹陷阱的时间，正好够将枪的斩味降到黄斩，因为雪狮子弹刀的位置很微妙，弹刀的位置很不好掌握，稍一不小心弹刀的话，就很可能会造成被后续攻击烦到，而且突进也会陷入不停弹退的状态，所以如果是猛攻的话，不如磨一磨枪，反正有快磨~之后就进入对攻战了，一切的一切都是围绕小腹部展开的攻击。如果熟练的话，就连扑地的震动也可以利用step回避哦。

我的成绩是3:26，仔细算算的话，应该还可以再有提高，因为要将攻击范围控制下来，不光是我一个人的事情= =。


訓練所最高記録 L 5/8 R

訓練内容	最速タイム	最高ポイント
イャンクック討伐訓練	1:18	4057
ババコンガ討伐訓練	1:42	5818
フルフル討伐訓練	4:33	8091
ダイミョウザザミ討伐訓練	2:21	8899
ドドブランゴ討伐訓練	3:26	12583
イャンガルルガ討伐訓練	5:37	12923
ティガレックス討伐訓練	7:08	18009
ディアブロス討伐訓練	4:07	17144
グラビモス討伐訓練	7:21	19459

ページ切替1/2

2、枪vs麒麟

装备：武器 ガトリングランス

头：剑圣のピアス

刘一羽 快乐人生玩游戏，精彩世界掌机迷。
读者资料 男，16，辽宁省大连市沙河口区海湾街34号一单元602，116023

胸：ギザミメイル
手：ギザミアーム
腰：ギザミフォールド
脚：ギザミグリーヴ
技能：快磨、心眼、业物、防御−20



技能里面心眼是必须要有的，而有业物的辅助，快磨根本派不上用场，至于防御−20么……经历了防御力浮云化洗礼的大家，也不在乎20了吧……

麒麟可以算是枪打起来比较棘手的一种怪物了，速度快，攻击判定广，对于没有翻滚而step速度又不快的枪来说，还真是够受的啊……如果硬要防落雷的话，又很容易防的没耐力，所以我只能靠外围跑动见缝插针了。对几种落雷的攻击时机倒是与其它武器没什么差别，比如正前方落雷在头的斜后方可以打到角，而圆周落雷则是要找好头次的落点，以头次的落点切入进去，不过圆周落雷的范围不小，没把握就不要进去被电出来了，至于电自己落雷（= =），则是发挥枪攻击范围长的好机会，要小心的是，枪的攻击会将自己的身体向前带，千万不要离得太近了。而扬头落雷是几种落雷里最能轻松打击麒麟的了，依然是要逆向刺角，这样很大几率麒麟转过身来之后会再用一次仰头落雷。冲顶什么的就不要跟麒麟对着冲了，不会有任何好处的……麒麟在怒状态中，攻击次数要相应减少，以保证不会被连击得太惨。

我的成绩是5分23，依然有提高的可能性，毕竟我还学艺不精……不过，对于骑士精神的坚定，会让我继续努力下去的！



《俄罗斯方块DS》高分挑战

挑战者：杨凯

经过了几天的努力，终于把俄罗斯方块圆满了，等级999，分数47526491，在正常情况下，等级到达999的时候，应该是3000万分左右，不过笔者在等级999后坚持了两天，多出了1700多万

打此游戏重要的依然是耐心、耐心、耐心！笔者用了6天的时间完成了这个游戏（吃饭，睡觉，学习不算……），期间为了保持不断电，只好把电源一直插在机子上，在技巧方面没有什么需求，只要在落下的时候，不停地按方向键+A或B，寻找合适的空格放下去就可以了，尽量使用竖条来消4格，分数最高。在游戏中，经常会濒临死亡，不要慌张，慢慢一格一格地消，直到安全为止，笔者挑战时，遇到过7、8次快挂掉的情景，最后还是慢慢消了下来，只要工夫深，钛合金咱也给它磨成绣花针。

由于在拍摄过程中不小心触碰到了按键，只好临时截了张不太清楚的图。最后再说一句：俄罗斯方块不折磨机子，折磨人啊！！！



封神榜新一轮征稿活动

封神榜栏目再次征稿，无论是老游戏还是热门游戏，将你的纪录展现给大家，将心得和大家共同分享，一起挑战各种游戏的最高成绩。

现全面征收《怪物猎人P2》的各种技术和成绩的挑战，有实力的玩家一起加入到这个行列当中吧。

稿件可以通过邮寄的方式寄给我们，地址是：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收。

也可以通过电子邮件发给我们，地址是pg@vgame.cn。

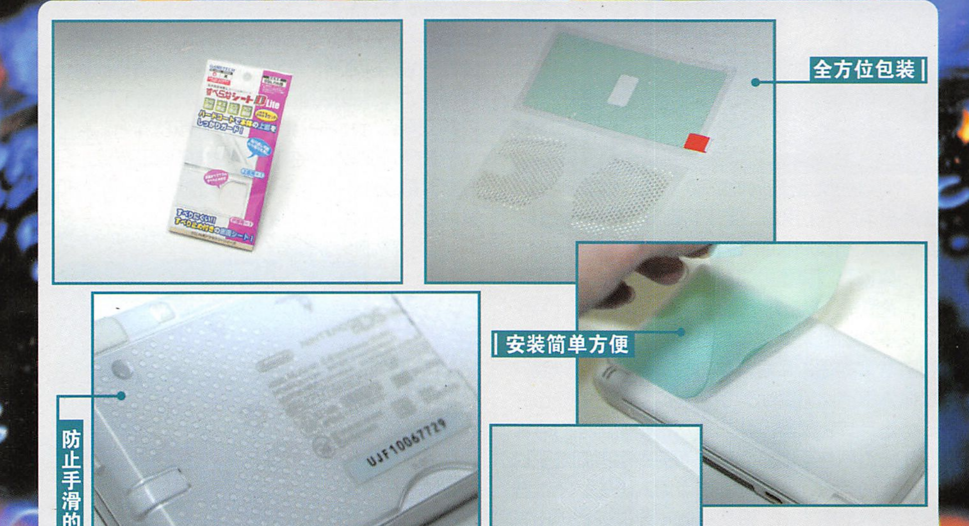
投稿的玩家务必写清真实姓名、地址、邮编、身份证号，以便发放稿费。还没有身份证的玩家可以使用家长的真实姓名、地址、邮编、身份证号。

望广大玩家能一起参与。

COOLEST GADGETS

掌上周边街

PSP的最新直读发售的消息，实在让人感到制作厂商的勇气，能够在如今PSP破解的大趋势下与之对抗。这次介绍的几款周边都是很实用的东西。



●厂商：Game TEX
●价格：680日元

此产品是专门用来保护NDSL表面与底面的商品，采用的材质与WII版的相同。里面内附保护上层的大号专用保护贴与帖于底面的凸起防护网各1枚。粘贴好后可以很好地保护NDS，对于一些汗手玩家实在是一个非常好用的东西。特别是底层独有的橡胶乙烯树脂颗粒能够很好地起到防滑作用。这个东西的售价并不是很高，最大的魅力就是贴上之后几乎感觉不到NDSL外形上的变化。



空出电池空间

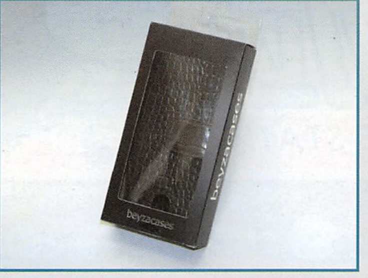
基本不能看出

全面保护主机

●厂商：HORI
●价格：1260日元

纯白色的NDSL总是在使用后容易留下难看的指纹，总需要擦拭或者带上保护套后进行游戏。现在你不用愁了，由HOEI所推出的指纹保护贴能够帮你解决这个问题。

这款产品采用了与WII版指纹保护贴相同的材质，作用就是防止你在玩过游戏后NDSL机体上留下难看的指纹。这组指纹保护贴一共是两枚装，有安装屏幕保护贴经验的玩家能够很容易将其安装成功。安装完成之后能够给电池位置留下一定的空间用来方便玩家更换电池。贴附之后手感会在原基础上得到加强，同时最重要的就是再也不会留下玩家的指纹。



多角度设计

整体简洁大方



空出使用空间



良好的保护

前几期曾经介绍过由cybergadget所制作的真皮NDSL皮包，这次介绍的这款由beyza出品的鳄鱼皮风格皮包，整体效果上与前者相同只是在方便性上作了加强。Beyza是为一个专门提供oem皮革制造的土耳其厂商，这款鳄鱼皮风格的皮包是专门为NDSL量身打造。

这款包在设计上采用了边角包设计，NDSL可以方便地装入其内，将NDSL装入后，皮包独有的镂空设计将NDSL的充电口、声音调整键、耳机插口、以及笔的位置全部空出以方便玩家随时使用，不过遗憾的是GBA插口并不能够良好地被使用，整个皮包本身带有防滑功能，皮包的开关处采用的是磁铁扣环关闭方便简单。不过这个皮包价格实在是有点贵，在一定程度上限制了玩家购买人群。

- 厂商：Beyza
- 价格：6825日元
- 颜色：黑色、红色、棕褐色

PSP最强周边发售！

一款全新的PSP直读很快就要上市了，在DA先生OE系统不断升级的今天，这款直读用其独特的功能来与自制系统进行抗衡，下面我们来看看这款直读都具有些什么功能。

这款名字叫做PSP-Devolution的PSP直读已经在4月16日上市了。PSP-Devolution是一块灵活多样的多系统组织芯片，通过芯片控制，可以在PSP上随意安装任意版本的系统，哪怕为了尝试最新版本官方系统所增加的新功能而安装了最高版本的系统之后，也可以随时再回到1.50系统或者其它自制系统，继续使用自制软件。

产品特点：

-通过USB接口刷写PSP固件程序

-使用主机本体USB接口，无需另外安装

-使用最新的ACTEL ProASIC 3技术，安全稳定

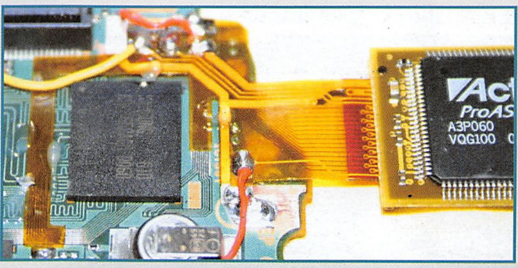
-芯片使用时无需额外供电

-无需担心刷机时电能不足，刷机依靠USB接口供电

-采用了最新技术制作的芯片主板，安装十分简易

-支持所有型号PSP，包含TA-082/TA-086

-支持自定义系统，支持更多功能



电玩驱动站 GAME DRIVE STATION

·这次为大家介绍一下如何更换PSP的系统界面·

随着OE系统的逐渐升温，玩家已经不满足在游戏与PSP外观周边上面的追求，逐渐将目光放到了PSP的界面上。系统界面替换从3.03OE开始盛行，如今在3.40OE的版本上我们仍然能够自由地替换自己想要选择的界面。

需要注意的是由于替换的文件是来自于PSP存放重要系统文件的F0空间内，所以会存在一些危险性，所以请大家斟酌而行。

界面更换文件介绍：

opening_plugin.rco（开机时的动画）
photo_plugin.rco（存储卡图片以及loading图标）
system_plugin_bg.rco（背景波浪线）
system_plugin_fg.rco（电量图标）
01-12.bmp（主题背景）
game_plugin.rco（存储卡游戏loading图标）
impose_plugin.rco（音量表示）
topmenu_plugin.rco（菜单图标）
gameboot.pmf（游戏启动时的动画）

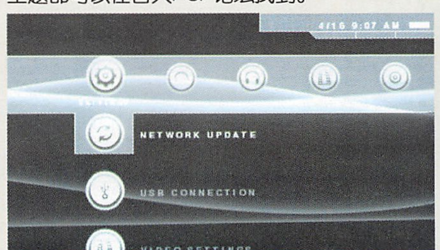
我们所要做的就是替换以上的文件来达到更改界面的目地。

■ 具体步骤

首先使用USB线将PSP连接到电脑上，之后按住R键打开PSP进入OE的恢复模式。随后选择"recovery mode"→"advanced"→"toggle→USB Flash 0"后就会进入PSP的Flash0

随后将下载好的主题资源包内的文件复制到Flash 0中，即可完成此次界面安装过程。

随后选择EXIT回到PSP系统界面下就可以看到你所安装的PSP界面了。很简单，很华丽吧^_^下面是一些PSP精美界面的截图，以下截图内的主题都可以在各大PSP论坛找到。









·将PSP变成家用机吧！·



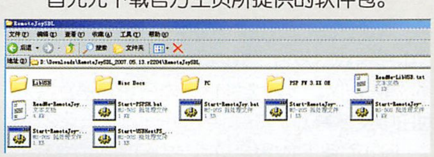
很早以前曾经有一段图片放出在互联网上，上面所描述的就是将PSP接入电脑显示器所显示

关坤瑜　虽然无机可以度过每一天，但是无PG将叫我度日如年。
读者资料　男，17岁，海南海口市第十四中学高三4班，570311

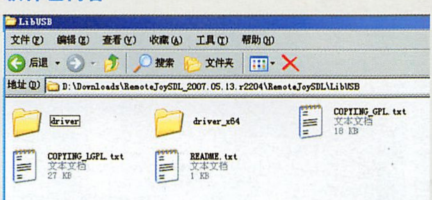
出来的效果。但是由于图片拍摄的过于模糊，所以导致很多玩家都对其抱有怀疑态度，这个软件也就自然的消失在玩家的期待榜中。但是在2007年5月13日网上惊现了这款名字叫做“RemoteJoySDL”的软件，而这个软件就是很早放出在互联网上能够将PSP的画面直接显示在电脑屏幕上的工具。

有了这个工具玩家就可以配合屏幕录像工具自己录制清晰的PSP视频，再也不用忍受低头玩游戏的痛苦煎熬。这个软件真正的做到了解放脖子的作用，下面将详细的针对这款软件介绍一下使用方法。

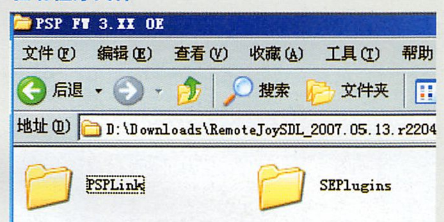
首先先下载官方主页所提供的软件包。



软件包内容



驱动程序文件



PSP安装文件

下载之后先将USB线连接到PSP端口随后将PSP FW 3.XX OE目录下的PSPLink文件夹复

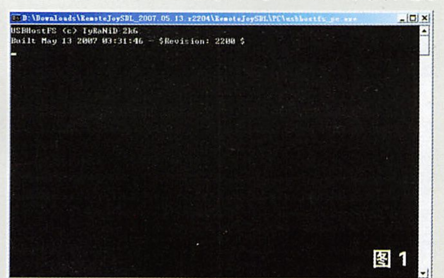
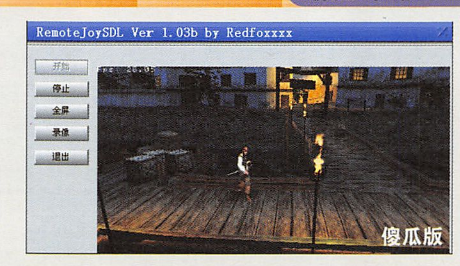


图 1

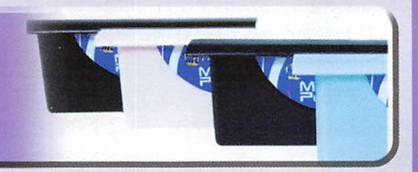




制到OE系统game150目录下。接着将SEPlugins文件夹内的插件程序复制到PSP储存卡根目录下的seplugins文件夹内（这里需要注意的是，进入OE系统的修复模式开启插件的时候只能开启psplink与remotejoy这两个，如果开别的插件那么不管玩什么游戏都会死机。），随后关闭PSP的电源重新启动进入修复模式内开启这两个插件。进入XMB后运行刚开始考入的PSPLink程序，接着电脑就会出现寻找驱动程序，选择LibUSB内的driver完成驱动程序的安装（64位电脑选择另外一个）。安装完成之后我们就完成了两边的准备工作。接下来USB线不要拔掉，首先选择下载包内的Start-USBHostFS_PC.bat文件运行之后会出现如图1的情况。接着运行Start-RemoteJoy.bat屏幕会出现一个视频运行框。这时玩家只要在XMB下进入游戏就可以在电脑屏幕上看到PSP的游戏了，是不是感到很激动呢？不过现在这个程序还不完美，在遇到一些启动后读取存档或者建立角色名称的游戏时游戏就会死机，解决的方法就是先拔掉USB线后等游戏进入实际运行效果后再插入USB线即可避免。想要退出游戏的话只能够重新关机，正常退出游戏会造成死机。如今CNGBA论坛上已经放出了可以直接包括录像在内的傻瓜版本。

这个版本只需要点击开始后，在插入USB线就可以省去前面的好多步骤了，最为体贴的就是这个软件还附带了录像功能，省去了玩家许多的麻烦。

M3专栏



G6/M3软件速递M3的新内核将搭载全面更新的多媒体扩展系统（G6通过更新多媒体扩展组件实现）。新的多媒体扩展六种，新增了两种带导航信息显示的双屏浏览模式，用户可以方便地在另一个屏幕上看到当前所观看影片的相关信息。音乐系统进行了多方面的改进和功能增加。电影播放功能上，双屏幕播放模式由原有的四种模式增加到了播放功能上，同步歌词增加了上屏幕切换的功能，可以将同步歌词放在上屏幕使用，以便下屏幕进行其它多任务操作，例如打开图片等。此次更新最令人振奋的是电子书浏览上，虽然电子书浏览对于烧录卡来说已不是什么新鲜功能，经过这么久的发展各种功能都已经非常完备，而且电影卡多媒体扩展系统的电子书浏览还具备很多独特的功能，例如多种双屏幕浏览模式、汉字内码切换、自动书签、直接浏览网页文件和Word文档等，所有功能应有尽有，但是这次新增的功能还是令幺幺眼前一亮，原来电子书还可以有这么多有趣实用的功能，那就是电影卡多媒体扩展电子书浏览内的多字体和字形大小切换的功能。这次电影卡在字库方面下足了功夫，提供了9种字体供选择，分别是：宋体10种大小、楷体10种大小、仿宋6种大小、黑体6种大小、中古体9种大小、明朝体10种大小、明流体10种大小、细圆10种大小、魏碑7种大小的共计78个字体，用户只需要把字库放在根目录的“FONT”文件夹内就可以使用对应的文字效果来浏览。字库文件此次也是空前的大，增加到了44MB，不过鉴于目前大容量的SD卡越来越便宜，用44MB的空间来存放字体并不困难。相信打开多个窗口用不同的字体浏览小说和播放同步歌词也是别有一番趣味的。

G6/M3影视快车

上期报道的影视更新内容，GBalpha网站影音魔力盒已经发布了对应的影视下载站和相应的DSM格式影片资源。到6月份，又会有不少要面临高考的考生，而且其他的在校生也将开始陆续准备期末考试。所以，GBalpha在6月份的影视更新计划将以近几年的经典动画为主要内容，一方面，用大量的经典作品大规模更新来充实GBA、NDS影视库资源，另一方面，为7月暑期的来临，能够提供更多的最新热门动画下载服务留有充足的准备时间。

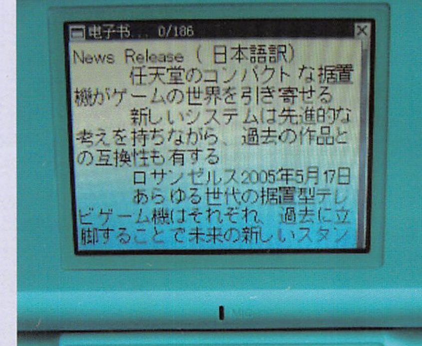
下面是GBalpha综合服务网站6月份影视更新节目预告：

死亡笔记TV版（日语原声，同步连载）

网球王子TV版正片（不含外传等）全172话（中日语双语发音·对白中文字幕）

驭龙少年TV版全38话（中日语双语发音·对白中文字幕）

日式面包王TV版全69话（中日语双语发音·对白中文字幕）



GBalpha综合服务网站的影视下载一直采用十分严格的制作流程和专业的制作方法，所有影片的对白字幕依旧采用适合掌机观看的大字体显示，并采用多种数码优化，能够获得清晰的画面和声音，动漫FANS千万不能错过。另外，有学业在身的考生们，就等考试后再来轻松吧，千万不可为此分心哦。\^_^/

王磊	莎士比亚把我带走吧，游戏机被老师没收的感觉真是太惨了。
读者资料	男，16，黑龙江省大庆第三十六中学四年八班，163712



SCDSone新内核V2.0发布！

大家经过几个月的漫长等待，SC官方终于发布了SCDSone最新的2.0内核，新加入了金手指，即时攻略等最新的强力功能。最新版本内核官方下载地址：http://chn.supercard.cn/manual/dsone.html

SCDS onev2.0 内核官方收录中文金手指列表

SC官方网站论坛放出了大量适合SCDSone用户的游戏金手指文件，目前已经有540个金手指文件。另据制作者称，部分强化版金手指已经制作完毕，但需要等待下一版本的内核文件配合才能使用。看来离更新版本的内核已经不远了。

帖子地址（需要注册才能下载附件）：http://bbs.supercard.cn/viewthread.php?tid=13298&extra=page%3D1

SC官方论坛问答选登

问：SUPERCARD DS对多扇区TF的兼容问题,不知道现在有没有解决？因为现在日装TF真的不太好弄，而且希望能用2G的TF。感觉SCDS的综合性能还是相当不错的，但就是对TF扇区兼容问题实在是美中不足。如果能解决的话打算入手一块，希望有高人帮忙解答一下。

答：推荐使用kingston的TF卡，速测有30+。本人有在用两张1G和一张2G的kingston,兼容性都相当好。从2月一直用到现在,新游戏直接扔过去都能玩。现在用了新内核,连存档也完全没问题了。2GkingstonTF这边（广东）参考价格是220左右。

问：关于攻略的转换，为什么我用软件制作出来的scb文件都是空文件？（只有64byte）没有什么内容的。

答：请根据说明正确使用，这种情况应该是字库和软件没放在同一目录下。

问：2.0上下屏问题，2.0新的功能是上下屏可以相换。但是如果选单画面去了上屏的话，那menu bar(就是那个有帮助、选项等的那个bar)上的选项可以怎样选取呢？

答：要设置需要L+A切换下来。保存设置就行。这问题提过，不过前段时间太急，只能先采用此方式。争取SP2加入上屏按键操作。

问：CDSONE玩GBA游戏不能存盘？直接在DSONE上玩GBA游戏，游戏正常，可是就是不能记录，该如何做才能记录呢？solt2用的是supercard SD。

答：只有sc mini才可存档。因为sc mini有电池,存档可保存在那上面。

问：请问我的图标都在上屏，怎么修改global.ini文件才能换到下屏？现在每次开机都要自己手动换到下屏，麻烦。还有每次开机的时候，那个文本框怎么才能除去。

答：在global里面可以设置。1.2 FileSelectSubScreen=[0|1](Default = 1) ;Defines which screen is used to display FileBrowser. ; 0 = touchscreen (lower screen); 1 = normal screen (upper screen) FileSelectSubScreen=0改为以上就可以在下屏点选档案了。文本框按 X 就可以消掉。

问：无法播放OGG格式的音乐文件。moonshell不是对应OGG格式吗？偶记得从前用slot-2时已对应的，为什么现在不能播放OGG格式的音乐文件？

答：终于知道原因了,原因是内核里global.ini文件的displayfile一栏没有ogg file type,所以不能显示。

超级马里奥主题皮肤全套下载

官方论坛放出的来自国外的玩家原创DIY作品，包括了背景图片、菜单图标、窗口按钮和滚动条在内的所有一整套皮肤。喜欢马里奥的朋友不妨去换套皮肤。

下载地址是：http://bbs.supercard.cn/viewthread.php?tid=13304&extra=page%3D1



EZ专栏

EZ 3in1_ExpPack_Tool_1.8发布

EZ 3in1_ExpPack_Tool是日本人Rudolph制作的一款EZ3in1第三方软件。目前最新版本是1.8，有热心的网友将稍早的1.7版本汉化成繁体中文版。日文原版可以去作者的Blog下载，地址是：http://blog.so-net.ne.jp/Rudolph/archive/c530。中文版可以去EZ官方论坛下载：http://www.ezflash.cn/bbs/cgi-bin/topic.cgi?forum=6&topic=1264&show=0

EZ 3in1_ExpPack_Tool_1.8更新说明

修正了事先制作与GBA游戏文件名相同的sav文件时，扩展名必须用大写字母的错误。现在SRAM中的save栏也可以显示sav文件的原名。

文件选择时可用十字键左、右来翻页。

修正了若干英文信息。

EZ 3in1_ExpPack_Tool_1.7更新说明

这次软件的主要更新如下：

GBA的文件名，包含Unicode(UTF-16)的**2F("/"的)的问题得到了修正(一旦这样，无用的文字将会丢失)。

启动GBA游戏时候增加了框架的表示。

如大家期望的那样，gbaframe.bmp(24bit如8bit)，/GBA，/_system_能够按顺序检索。

启动游戏的时候，会用和上次一样的方式以及相同的模式(PSRAM/NOR/扩张)启动。

备份存档的时候，如果没有/GBA文件夹，那么软件会自己创建/GBA/SAVE文件夹。



R4/M3S在没有软件复位的情况下也能使用“DS震动”和“DS的扩张存储器”。

增加了英语界面显示(NDS系统语言是日语之外软件将使用英文界面显示)。

EZ论坛问答帖选登

问：玩New Super Mario Bros 美版和欧版都白屏！内核和存档都是下载到最新了。我该怎么办？

答：这个游戏要用clean rom模式玩，不要用混合模式，就是说不要转换。（from：sunshinemm?）

问：介绍说是相当于256Mbit的GBA烧录卡，但是这个卡是否有压缩功能？不然有的游戏本身大小就超过256M了，还能烧录吗？以前我用GBALINK有压缩功能，能烧一堆游戏在里面。还有，3in1能烧录多个游戏吗？就是合卡功能。还是只能烧一个游戏，玩其它的要删了再烧？不考虑联动的情况，因为联动时肯定只能烧单独的。

答：压缩貌似不行。你说的有些超过256M的游戏有哪些啊？我用三合一可以玩中文版的王国之心。合卡官方说此作是很容易但是并不会考虑，因为会影响联动，尤其是口袋。（from： daicc）

问：我用的是R4配合3IN1，往3IN1里烧游戏的时候，“ERASING NOR100%”，“WRITing NOR 100%”,但到了“WRITING SRAM \3\”就停了,除非你重启机器,但重启以后确实能玩游戏了。这是什么原因呢？

答：因为这个GBALdr，还没有完美。现在最新版本是Beta7的，作者也正不断修正bug。现在有点小bug属于正常。所以请多留意作者的软件发布贴，请及时更新软件。（from：sunshinemm?）

问：昨天买了R4和3合1,回家试了一下。GBA和浏览器都没有问题,但对于震动游戏就不能震动。在网上查找到了一个非官方的EZ论坛后,有一个对游戏打震动补丁的工具。下来一试,不但不能震动,凡对于用过这工具的游戏开机就白屏,郁闷呀！

答：问题已经定位，是1.0版通用震动补丁有点问题，使用旧版本或者等更新吧。（from：sunshinemm?）

张学雷	小枫你用过我的笔了吗？枫：没用。你真没用？枫：我真的没用！很好，你是今天第十五个说自己没用的人了。
读者资料	男，13，上海市陀普区真金路36弄四号303，200333

AK专栏

DLDI补丁工具DLDIrc（推荐AK用户使用）

目前大家都在等待AK2，其实在没有进一步消息之前，老用户们不妨将注意力转回自己的AK+。YYJOY论坛的版主pfiy为大家推荐了一款方便的DLDI补丁工具，喜欢自制软件的朋友可以试试看。

安装这个工具之后，可把DLDI补丁整合到Windows的右键菜单中。目前是0.5版，在更新安装时，可上网检查最新版本并下载安装。除了AK+，这款软件还支持目前决大多数烧录卡。



rencmemov2.00
NDS 文件
744 KB

DLDI AceKard+ Patch
DLDI DSLink (microSD Card) Patch
DLDI R4(DS) - Revolution for DS Patch

YYJOY AK专区问答帖选登

问：玩任天狗时因没电自动关机，冲好电后上网下载最新的savelist，并下载喷射脉冲和新牧场到电脑硬盘。直接解压喷射脉冲到SD卡，发现速度巨慢无比。开NDS进入AK+后，只显示Starting AceSystem.Cheaking SD card status...Loading AKmenu FAT...后黑屏，任何按键无反应，尝试重装SYSTEM文件，无效。尝试格式化SD卡后重新安装系统文件，无效。这到底是为什么……请管理员和大家帮忙研究一下吧。

答："直接解压喷射脉冲到SD卡，发现速度巨慢无比。" 应该是tf卡的问题。写入变慢说明有问题了，应该格式化一下就好了的。

问：新牧场物语为什么存不了档?2M对吗？如题，今天玩新牧场完全汉化版，存好的档打开竟然没有，然后试了别的存档好像都没用。然后用存档列表那个可以看游戏存档类型的，根本就看不了，到底是我的AK问题还是这个游戏存档本身有问题呢?

答：这个游戏是512k的。我们会在下次更新savelist的时候把该游戏加入的。

问：不小心摔了一下（40cm左右），现在出了点问题：有时开始找不到卡，有时卡在一开始的"正在备份存档"，有时会丢档，求助，怎么解决？是不是接触不良，考虑拆开看看。

答：质量问题才能更换。楼主的情况应该是某个芯片松动了。你可以先和经销商联系一下看看能否更换。

问：K玩1035怎么丢档啊？《pic_pic》，一开始没更新存档list，自己设置的64k。玩了几下关机，再开还有，但是第二天就没了。然后下载了最新的savelist，一看还是64k。昨晚好容易从新打过了几十关，今天一看又丢档了会是什么原因啊？

答：我的也掉了，都140+进度了，是savelist错了。好像应该是512k。(from：Snow_Young)

问：请问ak+加ez 3 in 1可不可以实现联动和浏览器？之前听说有问题，现在解决没有？
如果可以的话，我想也值得买一个。

答：只有口袋妖怪是不能联动的，其它的可以联动。(from：daicc)

问：我的是旧AK用户，近期想买个EZ三合一玩下GBA游戏，我想问问旧AK能否能和EZ三合一实现很好的联动？另外，假如用NDS联机玩GBA游戏是怎么实现（用EZ三合一），是否也是使用NDS无线连接？还是根本无法实现联机功能？望解答。

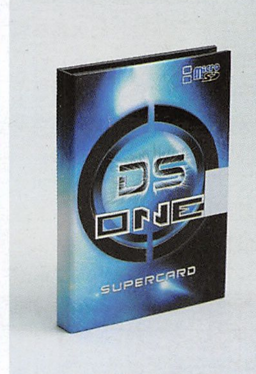
答：因为旧AK不支持自制软件，所以不能。传ROM都不能，不要说联动了。还有NDS是无法联机玩GBA游戏的。(from：WSXephon)



何磊	有新来编辑踩团，听说烂峰，爷爷要欺欠他？千万…可以呀！
读者资料	男，14，新疆乌鲁木齐市珠江路十七号原新疆服装厂六号楼一单元402，830006

SC DS ONE V2.0 内核极速评测

文：YYJoy.com--YY评测组：Gaim
图片：幺幺的任天堂



SC DS ONE新推出的V2.0内核如期在5.1推出了，因为新内核中存有恶性BUG的原因，随后SC官方又迅速发布了V2.0 SP1。这次新的内核作出革命性变动，进行全面的调整，新增加许多实用功能，使SC DS ONE实用性方面增色不少。本次评测内核的版本为V2.0 SP1（测试使用的是SC DS ONE英文版）。

V2.0 SP1的内核可以到：http://www.yyjoy.com下载，下载后解压eng里面的scshell与MSFORSC2个文件到闪存的根目录覆盖原有的内核即可。下面我们一起看看官方对新内核变化的介绍：

增加文件列表屏幕选择（L+A热键）。

更改时间窗口文字显示方式。

增加PAD图标显示样式（Y热键）。

增加SuperCard做浏览器扩展存储功能。

增加对GBA ROM 的支持(按A玩游戏，点击“LOAD”图标实现联动)。

修正对联动的支持。

增加即时金手指功能（L+R+UP+START热键）。

增加即时攻略功能（L+R+DOWN+START热键）。

修正内核允许对转换过的补丁ROM不支持。



增加热键L+B，方便启动slot 2 GBA 卡。

修正SELECT+L/R不能调节亮度的错误。

托尼滑板，动物之森等游戏需要运行在Clear Rom模式。

NDS信息库更新至1023，中文金手指数据库448个.单独包。

增加按键“SELECT”可禁止备份存档到SD卡上，以及修复DPG播放黑屏。

金手指设置时可按“SELECT”开启金手指（绿色，相当于游戏中热键L+R+LEFT+START），暂停金手指（红色，相当于游戏中热键L+R+Right+START）。

有部分游戏的金手指可能让游戏认为存档破损，在游戏开始设置金手指必须暂停金手指（按“SELECT”键，直至出现红色字），等游戏选完存档后才能开启（热键L+R+LEFT+START）。



界面变化

首先是屏蔽V1.20内核中开机进入时下屏显示报错信息，接着介绍V2.0 SP1工作页面的菜单新增选项。

存档：没有新增的选项。

其他：新增了设置SC为震动模式、设置SC浏览器模式、存档菜单设置、允许打补丁（3个选项）。

工具：在大图标、小图标，文件显示的基础上，图标样式新增PDA ICO（PDA ICO显示方式一共分为4行与5列）还新增加了时间窗口选项（V2.0 SP1新增人性化的设置，在下屏的下方显示日期、时间还有温度，从而承继moonshell

遇冰	掌机为先。
读者资料	男，20，上海市东川路800号上海交通大学F0602004班，200240



的一大实用功能）。

V2.0 SP1界面变化最大的是，以往在V1.20版本中上屏只能显示SC DS ONE的LOGO，（上屏没有任何的功能，也不能进行任何的操作）因此只能局限于下屏操作与查看文件信息，如此一来用户十分不方便查看文件信息。在V2.0 SP1内核的革命中SC DS ONE新增加了双屏切换功能（屏幕切换热键的为L+A），这样工作页面实现了在上屏操作（也可以避免因在下屏误点游戏而强制进入游戏的苦恼了），下屏幕便可以轻松查看文件信息，新内核让用户使用起来更加方便与清晰的操作和查看文件了。



V2.0 SP1界面热键的变化：

在V2.0 SP1，新增加了双屏切换热键，操作为L+A。

修正热键select+L/R 减暗/加亮DS亮度不能调节BUG。



增加按键“SELECT”可禁止备份存档到SD卡上，以及修复DPG播放黑屏。

L+B直接引导Slot2的烧录卡（增加GBA联动时是否允许GBA游戏载入到Slot2端，GBA游戏放在SCDS上允许载入到slot2端。sc卡上只限可以玩GBA游戏的SC卡GBA游戏只能用clean rom。可以不转换Slot2端游戏，支持不用插闪存玩GBA游戏。如果是SC MINI SD的话可以直接支持存档，因为SC mini SD有电池存档可以寄存在电池内）。

金手指功能

在DSLink和R4相继推出金手指功能之后，SC DS ONE在这次内核中也加入了金手指功能。所有金手指代码来源于网络2chn，胜利之歌(vv2006)，CG网，需要注意的是部分金手指需要在游戏中才能开启，进入游戏前开启会死机、白屏。

开启金手指的方法很简单，开机以后进入SC DS ONE菜单以后，按快捷键L+X调处补丁属性窗口，在允许打补丁和允许金手指打勾。

金手指热键使用介绍

调出金手指窗口	L+R+start+方向键上
开启/关闭金手指某一项	方向键右/左
换页（上一页/下一页）	L/R
返回游戏	B

SC DS ONE专用的金手指文件格式为.scc。而金手指文件需要官方更新或者自己制作，金手指文件存放在Scshell/cheat/目录下，官方已经更新448金手指文件（需要注意的是，很多人都是英文版，英文内核金手指库比较少，可以下载中文的金手指库覆盖英文的金手指库，如果你觉得这些金手指文件已经满足不了你的需要，你就可以上网寻找金手指代码自己制作金手指文件了。金手指数据库单独包下载地址址：http://bbs.supercard.cn/viewthread.php?tid=13234&extra=page%3D1(解压后覆盖到闪存的根目录)。

金手指的制作方法：运行V2.0 PS1内核目录下的cht2supercardcheat转换软件（支持TXT与CHT格式的转换，支持批量转换），点击MakeCheat，选中你需要转换的CHT文件再点击打开便可转换成scc格式的文件了。你也可以复制CHT码文件到TXT文本中保存，然后用cht2supercardcheat软件转换，这样就会得到



SC专用的格式了（请参照Emu-Cheat的CHT文件制作方法），转换后生成的金手指文件均保存在未转换前文件存放的目录下。

对于游戏数据库已经更新但是金手指数据库没有更新的情况，可以把制作好的金手指文件直接放到Scshell/cheat/目录下，重命名为“游戏编号.scc”即可。

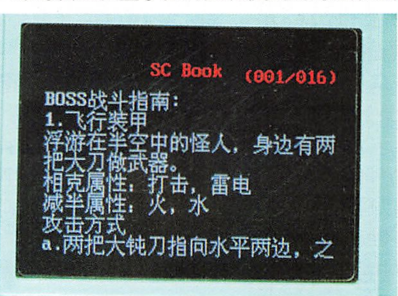
对于游戏数据和金手指数据库已经更新了但是不能满足你的时候，你可以在不删除Scshell/cheat/目录下，原游戏金手指的情况下把制作好的金手指文件重命名为“游戏文件名+.scc”放在其游戏目录下即可，因为游戏中选用的金手指要比游戏文件目录下同名的金手指优先使用，所以原有的金手指暂时停用了（如果想使用原本的金手指，可以把其游戏目录下新增的金手指文件删除即可）。

对于两者都没有更新的情况，可以将制作好的金手指文件重命名为“游戏文件名.scc。直接放在其游戏目录下即可。

即时攻略功能

即时攻略这一功能不仅可以在游戏中查看攻略，在游戏过程中累了的话可以中途停下来看小说。SC DS ONE专用即时攻略的文件格式为.scb，即时攻略文件存放在Scshell/Book。

即时攻略和金手指开启和使用的方法相类



似，开机以后进入SC DS ONE菜单后，按快捷键L+X调出补丁属性窗口（在允许打补丁和即时攻略打勾）。目前即时攻略功能美中不足的地方就是即时攻略只支持50页（SC官方称会想办法扩容）。

即时攻略热键实用介绍

调出金手指窗口	L+R+start+方向键下
换页（上一页/下一页）	L/R
返回游戏	B

即时攻略的制作方法：在V2.0 SP1内核解压包下的 cht2supercardcheat 转换软件（只支持TXT的格式转换，支持批量转换），点击MakeBook打开你想转换的TXT文本，转换后的即时攻略文件均保存在未转换前文本存放的目录下。

游戏数据库已经更新时，把转换后即时攻略文件直接存放在Scshell/book/的目录下，并重命名为“游戏编号.scb”。

对于游戏数据库没有更新时，把转换后的即时攻略文件存放在你需要即时攻略的游戏目录下，把即时攻略文件重命名为“游戏文件名.scb”。

总结金手指与即时攻略

使用金手指和即时攻略功能只能在第三模式（实时补丁模式）中实现。

需要与游戏相同命名的金手指和即时攻略文件应避免文件名过长，建议使用游戏发布编号所应对的文件名。

能否用编号命名金手指文件和即时攻略，这主要取决于存档数据库编号更新到多少，当然最新游戏数据库里面是没编号信息的，新游戏就用xxx.nds、xxx.scc、xxx.scb放在同目录下并且名称一样就可以了。

即时攻略和金手指窗口是不能在游戏中任何时候都能调出来的，必须在游戏读取数据过程中调出。

金手指设置时可按“SELECT”开启金手指（绿色，相当于游戏中热键L+R+LEFT+START），暂停金手指（红色，相当于游戏中热键L+R+Right+START）；

有部分游戏的金手指可能让游戏认为存档破损，在游戏开始设置金手指必须暂停金手指（按“SELECT”键，直至出现红色字）；

游戏选完存档后才能开启金手指（热键

L+R+LEFT+START）。

SC DS ONE金手指和攻略交流区：http://bbs.supercard.cn/forumdisplay.php?fid=17&page=1

震动卡测试

本次测试用的是EWIN2震动卡，EWIN2震动卡在V1.20版本内核已经有良好的兼容性表现，在V2.0 SP1中在不用设置SC震动模式的情况下，银河猎人中文版、瞬感龙珠震动都十分完美。

浏览器测试

在新的内核革命之下，SC DS ONE实现了直接支持旗下Slot2产品的SCSD、SCMINISD、SCL使用0591、0506或汉化版DS浏览器。由于我手头上只有G6L，于是使用其测试了0506 的DS浏览器日版，结果失败。

皮肤DIY

在这次内核的更新中，SC DS ONE终于实现皮肤更换，各个用户可以自由打造自己的个性皮肤了，SC DS ONE的皮肤都在 SCSHELL目录下，图片格式全部均为BMP 24位。

system.fon　　系统字体Ico文件夹,这里存放文件属性导航图标、DPG、文件夹等等，透明值为#00ff00（让背景透明）。

system.fon	系统字体Ico文件夹	这里存放文件属性导航图标，DPG，文件夹等等，透明值为#00ff00（让背景透明）
scmenu.bmp	菜单导航图标，存档，其他，设置，帮助	256x24
desktop.bmp	下屏背景桌面大小	256x192
c_file.bmp	上屏背景桌面大小	256x192
c_text.bmp	文本背景	256x192
sdspeed.bmp	调整读卡速度加减导航条	118x22
sb_body.bmp	下拉条	8x8
sb_part.bmp	下拉条	8x8下半部分
titlea.bmp	窗口上部导航条	256x16
closebtn.bmp	关闭窗口按钮	14x14
change.bmp	修改存档大小按钮	35x15
save.bmp	记住/保存图标	25x15
load.bmp	读取数据图标	25x15
wait.bmp	等待图标	25x15
ok.bmp	完成图标	25x15

SC DS ONE系统皮肤DIY区：http://bbs.supercard.cn/forumdisplay.php?fid=18

总结本次更新内核

SC DS ONE新内核革命性的改革总算成功。新推出的功能使SC DS ONE操作更加方便、实用，即使新的内核其中依然存在一些不足的地方，但是总体来说这次内核的改革十分让人满意。

优点：

SC DS ONE新内核皮肤能够自由DIY。

新增金手指与即时攻略实用功能。

新增双屏切换、PDA　ICO显示方式，使用更加方便。

GBA联动加强（SCDS支持Slot2的SC旗下烧录卡中所有启动免转换的GBA的游戏）

SC DS ONE的金手指、即时攻略、软复位3个功能是分开的，可以在菜单任意选择或关闭其中任意一项功能。

V2.0 SP1下的实时补丁模式更加成熟，之前许多ROM 在V1.20内核的补丁模式死机的情况解决了（经测试补丁模式的软复位功能已经十分成熟）。

缺点：

金手指依然存在一些恶性的BUG。

金手指和即时攻略必须在游戏读取数据时才能调出。

实时补丁模式进入游戏的时间要比Clean Rom模式进入游戏的时间慢。



口袋战术 物理特殊重新划分的革新（上）

众所周知，在口袋GB、GBC和GBA版本中，一个技能是属于物理还是特殊，完全取决于其属性，属性为普/格/飞/岩/钢/毒/虫/鬼/地属于物理攻击，属性为水/火/草/电/冰/龙/恶/超则属于特殊攻击。而在NDS口袋妖怪新作《钻石/珍珠》中，物理、特殊的划分完全和属性脱钩，每个属性中都各自出现了不同的物理和特殊招数，这无疑给战术带来了很大的变化和革新。本文将对每个属性中的一些新增或变动的招数结合PM进行分析，希望能对大家在应用新战术战斗时有所帮助。

◆普通系

特殊普通：以前的普通系是纯粹的物理攻击，DP中就出现了几个特殊攻击的招数：榨取/制裁之飞石/觉醒力量/音速波/能量释放/鼾声/吵闹/气象球/高速星星/镰鼬风/三角攻击/破坏光线/王牌/高音炮。个人觉得其中最值得关注的是觉醒力量。GBA中的物理觉醒力量比较常用的有觉醒格斗/觉醒飞/觉醒岩/觉醒虫/觉醒鬼/觉醒地，它在DP中全面变成了特攻招数，这就意味着所有的高物理低特殊的PM失去了一个比较可靠的招数。最明显的例子就是暴鲤龙，失去了物理觉醒飞就是个不小的损失，虽然它得到了攀瀑布，冰牙等补偿，但是很明显的是在DP中暴鲤龙对赫拉克罗斯/蘑菇袋鼠将不再有压倒性优势了。其他的一些PM也受到了不同程度的影响，但是相对而言都没暴鲤龙受的影响大，没办法，谁让它作为水+飞的PM，却学不到任何飞行系的其他招数呢。相反，受益的就是高特殊低物理的PM了，比如胡地就很乐意看到这种场面，觉醒力量的特殊化，对某些特攻高的PM也是个很好的打击面补充。王牌/榨取两个招数，威力不稳定，效果不显著；制裁之飞石无视，超神兽的独门绝技没什么可说的；三角攻击，能学的PM太少了，个人觉得3D龙Z和波克基斯学这个比较合适，但是非常可惜的是波克基斯的三角攻击是和NGC联动的XD技能，无法和DP遗传技能阴谋共存，真是非常的可惜。

物理普通：新加的物理普通系没什么看头的，130的最终保留的使用条件比较苛刻，150的亿万冲击其实就是前作的破坏光。102威力的报恩/撒气，120的舍身撞，250的大爆炸这些老面孔仍然是最有使用价值的招数。

◆格斗系

特殊格斗：典型的招式有真空波/波导弹/气合弹，真空波是个比较尴尬的招数，作为先制技能，它和音速拳相比处于劣势，原因很简单，大部分格斗系的PM物攻比特攻要高，能发挥它的作用的PM只有2只，路卡利欧和毒斗蛙。前者是少见的特攻高于物攻的格斗系，后者虽然物攻比特攻要高，但是特攻还过得去，而且学不到音速拳。波导弹是个超强的技能，前作中的必中技威力不过60，而波导弹居然有90威力，不过相应的能学的PM也非常少，除去几只神兽，只有路卡利欧和波克基斯能学会而已。气合弹是三个特攻格斗中最泛用的一个，因为它是技能机器。它最大优点是能学的PM很多，威力也不错，最大的缺点是命中实在有问题。特殊格斗的出现，快乐不再是没有特殊弱点了，虽然靠气合弹、波导弹想做掉快乐也不是什么容易的事情，但是起码比以前好的多。比如405特攻的胡地的气合弹能打714HP，306特防的快乐35%左右的HP，冥想一次后就能打50%左右，这在以前已经是难以想象的了。

物理格斗：新增加的物理格斗招有近身拳和重臂锤，威力大，命中高，副作用也比蛮力小，重臂锤还可以和螺旋球形成combo，近身拳减双防的副作用，对于高攻高速低耐久的PM而言，已经算是比蛮力那个减攻防的好多了。起死回生虽然没什么变化，但是由于DP中先制技能的增加，专爱围巾的出现，沙暴/冰雹的加强，引爆特性，恶系的扣押技能等新因素的出现，替身/忍耐+起死回生+速度果的日子不可能比以前好过了。（待续） 文/塞尼亚斯

顾欣	PG要办聚会？地点在哪呢？
读者资料	男，17，江苏省南京白下区红花地二幢八号201，210002

口袋新闻 最新口袋妖怪系列新闻集2

【电玩】近日大家熟悉的TOMY公司与AQ公司合作开发了口袋妖怪投币式电玩机ポケモンバトリオ。这台机器预定在今年7月发售，100日元/次，一次五分钟，PM硬币随机弹出，可以使用在游戏中或者带走收藏。预计在日本公共场所大都会安装的，当然也包括电玩厅，看来一向多元化发展的口袋妖怪要迈向一个新的游戏产业了。



如图，把口袋妖怪硬币投入机器中，便可以使用该口袋妖怪。果然是骗钱高手啊……每个人的使用上限是3只，也就是说最多可以进行三VS三的对战。游戏类似KOF，可以与机器对战也可以进行双人对战。硬币上会写出该PM的HP、战斗力、防御力等游戏所需的基本数据。根据能力决定先后攻击，运用上面资料所提供的效果将敌方PM打出局。





【活动】日本口袋妖怪电影官方网站2006已经在主页添加了“预定票得代欧奇西斯”的选项，并且称代欧奇西斯不可以在GTS进行操作。其中包括386所有的形态一般票的票价为1300日元，购买地点大家可以登陆http://www.pokemon-movie.jp/tickets/buy_map.html查看，不过没有中国就是了。此外，5月7日在日本还会有俱乐部举办的制作PM模型的活动。

【游戏】欧洲版RANGER（口袋妖怪战队）已经在欧洲多处推出体验版，看来RANGER在欧洲的人气不小。这和官方的宣传力度有一定关系，除了前阵子的RANGER官方网，听说欧洲电视台还做了欧版RANGER的广告呢。相反，美国PM官方网频繁更新DP的内容，不过并没有太多实际意义的活动（虽然有体验版），而且国内关注美版的人似乎也不是非常的多。国内汉化要到年底才能放出完整版，所以对不懂日文的朋友来说美版是个不错的选择。

【动画】将于今年7月14日上映的第十部剧场版的主题歌曲名字为Be With You（永远在你身边），由英国著名女歌手莎拉布莱曼演唱。这首歌将在7月11日推出单曲CD。另外剧场版配音阵容也已经基本确定。

口袋另类 PM吉尼斯（下）

“最后的最后，我们要颁布种族总和min的纪录保持者。获得提名的有……那啥，为保护这些名人的隐私细节暂不予透露，其实大家也都心知肚明，不是虫子就是鲤鱼什么的，直接公布最后的结果，荣获这一纪录的是：No.191向日种子！种族和才180，绝对是前无古人了，正好是种族值最高的超神兽720的1/4……当然，实战中一个超神兽的能力400只向日种子都顶不过来。由于本人说太丢人了不愿意露面，所以证书场下颁发……”

“好了，正统的吉尼斯到这里就结束了。其实说起来这次的大排名比起以前的排名光从前三名看并没有什么大改变，而且记录修改的只是少数min奖项而已……所以说白了，这前半场

杨成玺	PG我太喜欢了，给我太多帮助。
读者资料	男，18，盖州第一中学二年19班，115200

颁奖晚会，纯粹是为了骗诸位的门票钱忽悠着大家玩而已……”

台下观众等待结果早已不耐烦，听到这些话顿时怒气横生，将手头的东西全部扔向主持人：鸡蛋、板砖、瑞士军刀、剑、机关枪、大炮、大哥大、NDSL、Wii——停，终于把最喜欢的东西扔过来了，拣起来闪人……

“接下来kuso篇的吉尼斯纪录，将由同样外表风流倜傥英俊潇洒人见人爱实则卑鄙龌龊猥琐腹黑外加平时语无伦次寡言少语爱装深沉顺带打瞌睡的Deicide先生——”人不在了声音是怎样在整个会场回荡的呢？真是好奇怪啊……

KUSO吉尼斯

话说Deicide踩着满地的香蕉皮蹒跚而进，手里拿着几本书。

“嗯咳，我说同志们，请不要这么不分主次，瞧瞧，你们在颁奖大会召开的时候都在搞什么小动作？什么《线性方程》、《非欧几何》、《量子色动力学概述》，怎么能这么不务正业呢？这些东西在训练师资格认定考试中用得到么？在道馆挑战理论达标测试之中用得到么？告诉你们多少遍了要想想你们的前途……”只见无数张“TAT”表情状的脸庞晃动着，Deicide有点晕。

“好了好了，以上纯属kuso，尽管有点冷。我只不过是看大家都在走神有点难过嘛。言归正传，今晚的第一项kuso吉尼斯纪录项目是，是，是最体态轻盈纪录（什么和什么啊）：获得提名的有：No.187毽子草、No.479电弧灵、No.480—482三圣菇。众所周知，pm中最重的接近1吨（我就纳闷了，那么大的体形的恐龙体重也都以10吨为单位计量啊，莫非身体构造不一样？），轻的可以随风飘荡，就像毽子草一般，但是今天的冠军却是：鬼系的电弧灵（那是，幽灵还有体重么）和超能力系的三圣菇（那自然是……天天练冥想饿出来的），体重都是0.3公斤。有请电弧灵作为代表上台领走证书与奖杯……”



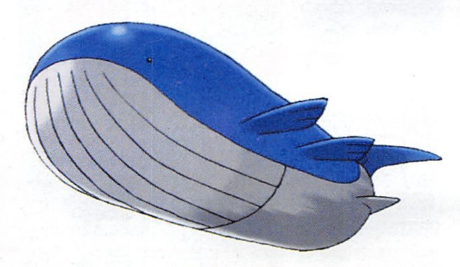
工作人员抬上来一台电视机，电弧灵从电视里蹿了出来——好华丽的出场方式啊。喂，弄坏电视要赔钱的……

“想知道如何保持美好身材么？想像我一样苗条可爱么？请喝没印象减肥茶，联系电话133XXXXX……”为了世界和平也为了和谐社会，Deicide毅然PIA飞了电弧灵，私底下感叹这家伙赚了多少广告费——他才100斤，怎么着也能混个代言人当当吧……

“然后是最瘦小枯干奖，获得提名，并且也是并列冠军的几位分别是：No.050地鼠、No.177天然雀、No.298小玛丽露、No.406玫瑰种子、No.412蓑叶虫、No.433悠闲铃铛、No.492草刺猬。为了保护场地等因素的综合考虑，我们有请危害最小的悠闲铃铛入场。”

伴随着悦耳的铃声，悠闲铃铛飞入了场内，台下一片陶醉，露出了花痴般的表情……这次用不到假冒伪劣的翻译系统了，它的心声伴随着铃声传到了每一个与会者的心中。“我很荣幸能够代表大家领取这么厚厚一摞证书。请大家记住：浓缩的都是精华，谢谢大家。”于是又飞走了，等台下回过神来，Deicide又一次开始了冗长的发言：

“然后是最庞然大物奖，获得提名的是：No.208大钢蛇（顺便无视大岩蛇）、No.321巨鲸艇、No384裂空座、No.130暴鲤龙、No.350美丽蛇，最终纪录保持者是自然是，理所当然是巨鲸艇！14.5m的体形，恐怕这个记录在很长一段时间内将被持续保存下来了……那么，请巨鲸艇上台。”



只听“哼唷嗨哟”声不绝于耳，十几只怪力共同举着硕大无比的水族箱，而巨鲸艇就在水族箱中间。鲸鱼展开它曼妙的歌声嗷嗷了一通，然后深吸一口气睡觉去了，Deicide值得打开翻译器，又自动放出一些预设好的话：“感谢PMTV，感谢大家，感谢我的祖先把我们的族群进化成如此庞大，以至于我们非神兽再次得到了有关“最多/最大”的有关吉尼斯纪录。请大

于岳 本人淡泊名利，重视掌机。
读者资料 男，15，北京海淀区阜成路六号院海军总医院新四楼三门602，100037

家好好欣赏我伟岸的身躯吧——”刚说到此，水族箱里传来了一声十分响亮的屁声。

Deicide非常尴尬，只得继续公布下一项纪录来掩人耳目。“最养尊处优肥肉奖的提名有：No.143卡比兽、No.383古拉顿、No.483迪亚鲁卡、No.485帕鲁齐亚、No.487鬼龙神。最终夺得将该记录桂冠的是：古拉顿（上次就是



它），但古拉顿先生正忙着摧毁台风，无暇来此会场，我们只带来了它的录像。请看大屏幕。”

“妈妈咪啊，”台下怨声载道，“长得太丑了，纯排骨啊……”那活像一堆烧红的排骨摆一个人类才能摆的pose。

“好吧，好吧，下一项——最美妙属性奖：获得提名地有No.110双弹瓦斯，No.205佛托烈斯、No.227盔甲鸟。当然，保持纪录的无可厚非、自然是我们的万年盾牌钢鸟，有人有疑义么？”（“有疑义么”的回声在整个会场回荡了好几遍）。

“没有，好，请钢鸟上来领奖。”Deicide激情四射的大吼道。于是钢鸟便上台了，张开嘴巴发出了一阵难听的噪音（金属音？），紧接着Deicide又感受到了强烈的口臭（到底还是生物啊），于是不得不躲到了一边（……吹、吹飞？），耐心等待钢鸟嘚嘚完，夺过话筒忙不迭地说：“好，好，就这样吧，下面是最异样名气记录，提名者甚多，所以在此直接公布赢得该记录的pm：化石花！众所周知，在某位大神的引导下，寄生种子化石花这两个词就捆绑出售拆开不卖了，所以化石花象征着07年战术界新潮流，强烈建议开发一款将寄生种子作为合法配招的对战平台，OH YEAH！”Deicide看了看表，“时间无多，赶紧进行下一项……”

“最莫名其妙冤屈记录：获得提名的有No.064勇吉拉、No.042大嘴蝠、No.473猛犸。可能大家也有点莫名其妙，所以我就先做一下解说。勇吉拉的头上顶着颗五芒星（莫非它参加过红军么？），因此导致口袋被某些信奉宗教的国家禁销——欲加之罪何患无辞，其实五芒星只有顶点倒置的时候才代表恶魔，顶点向上的时候是“生命”、“健康”、“被创造物”之意，往阴暗里说也不过是在埃及神话中和冥界有些联系而已……而如果你仔细看看就会发现勇吉拉的五芒星是顶点向上的——唉，当权者的无知反而更觉得令人无奈。还有大嘴蝠，因为在TCG卡片中和“卐”挂上了钩所以也曾被禁销——其实“卐”与“卍”同出一辙，只不过是因为被刻画神像的性别不同而旋转方向有所不同，但是不单是审批卡片的人犯了错误，我们大多数人也犯了这样的错误，从而曲解了任天堂的良苦用心，好吧——明明都是“万德吉祥”的意思。至于猛犸，则可作为pm世界超常理进化的代表，明明是山猪一头，为什么进化后变成猛犸象了……而且还没有长鼻子，莫非是画虎不成反类犬？还是说口袋世界中达尔文的理论不能起宏观主宰作用？orz啊orz……经过委员会严肃讨论，决定将记录送给被人误解了最长时间的——勇吉拉。”

“好了，这次颁奖典礼到此接近尾声了，尽管奖项设计还不是很全面，但是委员会已经尽力了。现在我要公布的是最后一个吉尼斯纪录——pm界帅哥奖。获得提名的有小茂、小、智、渡、代后、大……大木博士（这家伙是怎么入选的，感叹……）好了，这些人物都是相当有魅力的，不然也不会有这么多粉丝从本来不走美型路线的口袋妖怪中挖掘出一干帅哥来，但是和我比起来那可就差远了……所以我宣布，获得此项吉尼斯纪录的是Deicide！”说罢，拿起证书，夺过现金大奖，逃之夭夭（这年头，主持人一个比一个会逃）……

台下所有观众顿时石化+冰冻+麻痹+濒死+中毒+附魔……等众人回过神来，会场上所有的工作人员都已人去楼空，顿时人声鼎沸，声讨之声不绝于耳，有个胆大的跳上台来，结果发现留下了一张主持人的台词，上面写的是：

由于最具人气女训练师的各位提名者的FANS过多，因此有待继续商讨……

文/星痕



lixin	太好了，梦见我是被PSP和NDS砸死的。
读者资料	男，13，山东。



责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土

（接上期）

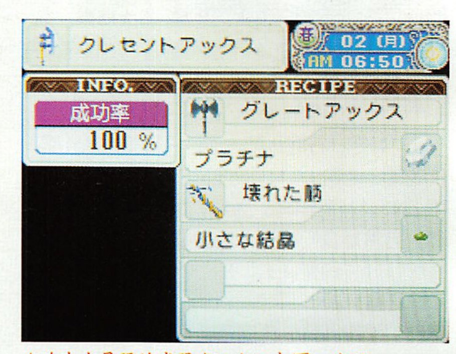
装备的锻造

钝器包括斧和锤两种，在RF中，这类武器也同时可以作为农具使用，但与正规农具相比，武器的蓄力等级低，所以只能砍砍小树枝、敲敲小石子等。钝器类攻击非常高，尤其是斧类的攻击是所有武器中最高的，但硬直时间过长，不能连击使得斧类在冒险中也并不是很容易上手的武器，不推荐新手使用。

这类兵器中唯一值得推荐的是クレセントアックス，拥有高达30%的吸收效果，攻击力也是最高值120，弱一些的怪兽可以一击毙命，不过运用于与BOSS战斗时则不推荐，因为此类武器皆属于近身武器，且每次使用后需要等相当长的时间才能进行下一关行动，所以极易受到BOSS的连续伤害。

クレセントアックス的改造路线较为简单：

バトルアックス → ポールアックス → グレートアックス → クレセントアックス

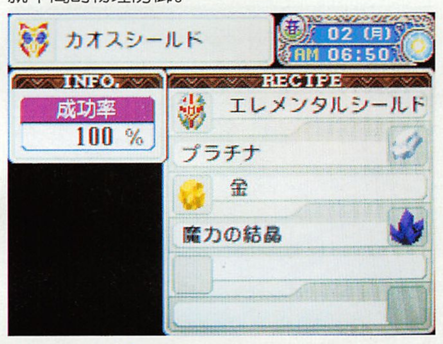


▲攻击力最强的武器クレセントアックス。

武器名	锻冶等级	主要材料	辅助材料	属性
ウォーハンマー	12	バトルハンマー	铁+铜+クズ铁	攻33、连1、蓄力等级1、晕倒攻击
グレートハンマー	15	ウォーハンマー	银+铁×2	攻70、蓄力等级1、晕倒攻击
シュナーベル	32	ウォーハンマー バイオスマッシャー	铁×2+どくの粉	攻66、连1、蓄力等级1、晕倒攻击、毒攻击
ギガントハンマー	45	グレートハンマー ポールアックス	巨人の爪+巨人の手袋+ハンマーの破片	攻80、连1、蓄力等级2、吹飞、晕倒攻击
ミュルニル	84	グレートハンマー	巨人の爪+ハンマーの破片+強固な角+とう牛の角	攻95、连1、蓄力等级3、STR+10、晕倒攻击、地属性15
スパイクハンマー	78	グレートハンマー ニードルストライク	古代鱼の骨+巨人の爪+ハンマーの破片	攻84、连1、蓄力等级1、晕倒攻击、麻痹攻击
ポールアックス	20	バトルアックス	铁+铜	攻39、连1、蓄力等级1、吹飞
オールデール	22	ポールアックス サイレントグレイブ	金+怒りの牙	攻52、连1、蓄力等级2、吹飞、封印攻击
グレートアックス	21	ポールアックス	金×2+サソリのはさみ+昆虫のアゴ+虫の皮	攻66、连1、蓄力等级2、吹飞
デモンズアックス	37	オールデール バイオスマッシャー	プラチナ+ボロい包带+豹の爪	攻88、连1、蓄力等级1、吹飞、毒攻击、封印攻击
クレセントアックス	58	グレートアックス	プラチナ+坏れた柄+小さな结晶	攻120、连1、蓄力等级3、STR+6 DEX+6、吸收攻击+30%、吹飞
エクスキューショナー	73	グレートアックス スマッシュブレード	恶魔の血+魔人の角	攻105、连1、蓄力等级1、CRI+30、吹飞

本游戏中并没有盔甲的存在，所以盾是唯一的防具，重要性也就不言而喻。要注意的是，盾需要占用一只手（虽然游戏中不会显示出主角持盾），所以装备两手剑、锤、斧等两手持武器时无法使用盾。

盾的改造分为两条路线，其中一条路线走的是纯物理防御路线，最终形态为ルーンシールド（符文盾），另一条则是走状态防御路线，最终可以改造为カオスシールド（混沌之盾）。笔者推荐打造前者，因为在装饰品中，有足以抵御各类异常状态的首饰，所以盾不妨偏重原本就不高的物理防御。



▲物理防御最高的盾。

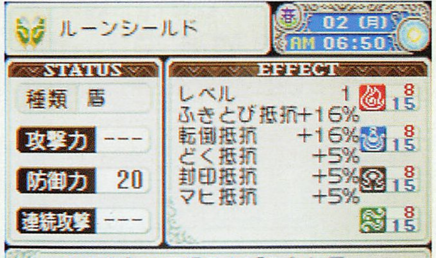
ルーンシールド需要用两种盾合成，它们各自的改造路线如下：

スモールシールド → ブロンズシールド → ラウンドシールド → プラチナシールド → ヘビィシールド

スモールシールド → ブロンズシールド → ラウンドシールド → プラチナシールド → ナイトシールド

カオスシールド在改造时需要用到大量的魔力结晶，魔力结晶的取得较为不易，主要在第7洞练级时或可取得一些，其改造路线如下：

スモールシールド → マジックシールド → プリズムシールド → エレメンタルシールド → カオスシールド



▲混沌之盾。

武器名	锻冶等级	主要材料	辅助材料	属性
ブロンズシールド	5	スモールシールド	铁×2	防6
ラウンドシールド	10	ブロンズシールド	铁×2	防10、吹飞抵抗+9%、晕倒抵抗+9%
プラチナシールド	39	ラウンドシールド	プラチナ×2	防13、吹飞抵抗+14%、晕倒抵抗+14%
ヘビィシールド	20	ラウンドシールド	银×2+铁	防16、STR−6、吹飞抵抗+45%、晕倒抵抗+45%
ナイトシールド	45	プラチナシールド	金×2+银	防17、STR+4、VIT+5、吹飞抵抗+23%、晕倒抵抗+23%
ルーンシールド	50	ヘビィシールド ナイトシールド	プラチナ+金	防20、吹飞·晕倒抵抗+16%、毒·封印·麻痹抵抗+5%、全属性+8/+15
マジックシールド	22	スモールシールド	铁+魔力の结晶	防2、INT+5、全属性+5/+8
プリズムシールド	20	マジックシールド	银×2+魔力の结晶	防5、INT+5、全属性+14/+20
エレメンタルシールド	30	プリズムシールド	プラチナ+金×2+魔力の结晶	防8、INT+6、全属性+19/+32
カオスシールド	50	エレメンタルシールド	プラチナ+金+魔力の结晶	防10、DEX+5、INT−5、毒抵抗+25%、封印抵抗+25%、麻痹抵抗+25%

在以上所有装备中，笔者偏好片手剑与盾的搭配，不过即使达到了最高等级时，在第8洞的探险中依然需要小心前进，各种异常状态依然是主角的大敌，下一辑我们将谈谈装饰品与武器之间如何配合使得冒险之中风险更低，事半功倍，敬请期待。

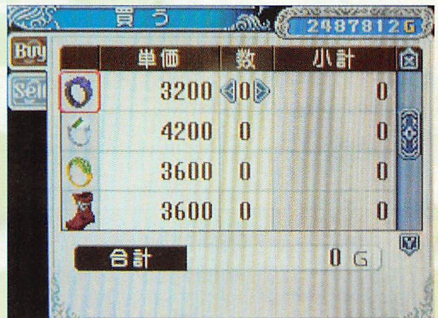
装备的锻造

最锐利的武器使主角拥有最强的攻击，最坚固的盾让主角拥有最强的防御，但再锐利的武器，再坚固的盾也并不是万无一失。在冒险中，您是否曾经因为被敌人偷袭而中毒、麻痹甚至反抗不能？如何尽可能地减少失误，降低损伤呢，这就是本期将要为诸位玩家介绍的装饰品的运用。



▲笔者推荐的装备。

饰品在前作中就已经存在完善的系统：可以随着时间恢复体力、疲劳度的耳饰，可以节约劳作中体力消耗的帽子，甚至是隔空取物的手套，这些都是可以给生活带来便利的装饰品。但在冒险占据绝大多数时间的RF中，装饰品的作用更多的是如何给战斗带来便利：增加攻击、防御、命中，给武器或装备增加火、水等物理属性，预防各种异常状态等等。但试想精灵驿站中的装饰品：例如可以使时间流逝速度降低的时之指轮，或是可以节约疲劳度（RP？）的河童的帽子，或是可以隔山打牛的各种首饰，如果也能够在RF中运用起来，那么一定可以大大提高农业在RF中的地位，一定可以让生活更



▲杂货屋中可以买到初级装饰品。

加便利起来，近期RF2也即将推出，不知会有哪些改进，由衷地希望装饰品的种类能够更多（MMV：好贪心的玩家）。

用来打造高阶装饰品的初级装饰品在杂货屋中可以购买到，加以改造前的它们只能加相当低的防御力。锻冶屋的雷欧爷爷并不能帮我们改造装饰品，所以只有等到自宅增筑后，拥有自己的锻冶间才可以自行打造高阶装饰品。


▲装饰锻冶间

名称	单价	贩卖条件
安物の腕轮	500	游戏伊始
お守り	1200	—
ペンダント	5200	—
イヤリング	7920	击败第二洞BOSS
ポイズンリング	3200	—
パラサイトリング	4200	—
サイレントリング	3600	—
レザーブーツ	3600	—
シルバーリング	3000	击败第六洞BOSS
ブランドサングラス	13200	—
マジックリング	4000	—
クリティカルリング	8000	—
ハチマキ	1600	—

打造的材料除了初级装饰品外，更多的需要在冒险中取得，如怪兽的掉落物（详见前几期中怪兽掉落物的介绍）、矿石等。打造高阶装饰品需要拥有相应的改造等级，初始等级为1，只能打造最简单的戒指、腕轮等。想要迅速提升装饰等级，就要借助工具之一的睡袋（寝袋）的力量了。睡袋虽然属于工具类，但在改造过程中属于装饰类，每改造一次睡袋，装饰等级都会大幅提升，而睡袋改造所需的材料又相对容易入手，所以初期建议尽快改造睡袋，提升

装饰skill后再行打造高阶装饰品（睡袋的改造请参考前期工具篇）。

戒指类

名称	skill	材料	防御力	效果	出荷额
シルバーリング	10	银	3	—	1500
ゴールドリング	20	金	5	—	4000
プラチナリング	71	プラチナ	7	—	8000
アクアマリンの指轮	32	アクアマリン ゴールドリング	1	—	2500
アメジストの指轮	39	アメジスト ゴールドリング	1	—	2500
エメラルドの指轮	51	エメラルド ゴールドリング	1	—	2500
サファイアの指轮	60	サファイア ゴールドリング	1	—	2500
ダイヤモンドの指轮	74	ダイヤモンド ゴールドリング	1	—	4500
ルビーの指轮	50	ルビー ゴールドリング	1	—	3000
火の指轮	40	火の结晶 シルバーリング	2	火属性12/12	2000
风の指轮	42	风の结晶 ゴールドリング	2	风属性12/12	2000
水の指轮	44	水の结晶 シルバーリング	2	水属性12/12	2000
地の指轮	46	地の结晶 シルバーリング	2	地属性12/12	2000
クリティカルリング	35	アメジスト シルバーリング 怒りの牙	0	CRI+20%	4000
サイレントリング	25	ぺらぺら丸 シルバーリング	2	封印抵抗+75%	1500
パラサイトリング	16	麻痹ロン シルバーリング	2	麻痹抵抗+75%	1700
ポイズンリング	12	毒消しビン シルバーリング	2	毒抵抗+75%	1200
マジックリング	25	魔力の结晶 シルバーリング	0	STR−1 DEX−1 INT+12	2000
幸せの指轮	80	咒いの指轮 ダイヤモンド 赤水晶のタネ 小さな结晶 サファイア	0	吹飞抵抗+80% 晕倒抵抗+80% 毒抵抗+80% 封印抵抗+80% 麻痹抵抗+80%	5000
咒いの指轮	66	ドクロ 古代鱼の骨 毒の粉 恶魔の血 パラサイトリング クズ铁	0	STR−30 DEX−30 INT−30 VIT−30	100



喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



2007年最新版的大图鉴来啦！对应口袋最新作《珍珠钻石》，全面更新所有妖怪的资料，超厚576页的丰富内容，加送珍珠钻石原声音乐碟，口袋迷必须收藏。

口袋妖怪终极大图鉴

■定价：29.80元 5月25日出版

《口袋迷8》黄金五月上市啦！本期再接再厉奉上最新游戏的深度研究！超值赠品《口袋迷》圆珠笔（2选1）及电兔笔袋（2选1），并附送最新口袋动画光盘！还有超值抽奖！

口袋迷(8)

■定价：18元 5月30日出版

终极奥技第四刷到来，桃红版珍贵出击！本书全面收录最新PSP软硬件使用技巧，无论你是否拥有PSP，都应该有一本终极奥技作为收藏！万勿错过！

PSP终极奥技(第四刷·桃红版)

■定价：19.80元 上市热卖中

集合最新最热门的PSP游戏的特辑上市啦！本专辑采用四张DVD的超大容量，装载满满的四十款游戏。随盘附送四十八页详细使用别册以及热门动画及软件。

40款你必玩的PSP游戏

■定价：19.80元 5月28日出版



由初夏时节转到需要纳凉的天气了，我们的服饰搭配也清凉的走进了薄、短、简练的时代，色彩的绚烂却对让你看到眼球爆裂，新鲜的款式搭配肯定让你很有心得。敬请期待。

SO COOL 2007年第(6)期

■定价：15元 5月26日出版



本期与《最终幻想战略版 攻略本》合刊，更加超值。两大专题及四篇全新连载栏目，超出你期待的阅读享受。大量掌机新作的完全攻略豪华奉上，各位掌机玩家不可错过。

掌机迷2007年第10期

■定价：8.80元 5月26日出版



1/6可动人形超深度综合解析，BB战士黑色强袭HGUC蓝色命运2号机套件评测，忍者神龟，woaki诞生记，S.I.C. VOL.37 圣衣神话 辉，复出的黄金战士，EVA两大女主角，BUNNY GIRL大萌神再度现身，哆啦A梦新电影版SPECIAL企画。

TOYS2007年第(6)期

■定价：9.80元 5月28日出版



将高达机战题材的游戏、漫画、动画、模型及小说全部集于一身的专门志《机战FAN》诞生啦，224页超充实内容附机战独家影象光碟，让喜欢机器人的你大呼过瘾！

机战FAN

■定价：19.80元 上市热卖中



本期《电击收藏DVD》超大量新游戏影象公开！超大作《恶魔猎人4》图文影象双重出击，大战炎魔！《使命召唤4》第一时间接触！杂志海量内容收录，不能错过！

电子游戏软件2007年第12期

■定价：9.80元 5月23日上市

电子游戏软件

2007年第1～4、7～12期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元

动感新势力

39、42、44～52期	9.80元
47～52期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～6期	15元

TOYS(酷玩意)

2007年第1～6期	9.80元

口袋妖怪终极大图鉴(新)	29.80元
口袋迷(8)(新)	18元
PSP终极奥技(第四刷·桃红版)	19.80元
机战FAN	19.80元
FF12 亡灵之翼完全攻略本	10元
反叛的鲁路修角色特辑	24.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

奉献最快最好的攻略

只有你想不到，没有我们做不到！





伊瓦利斯动人乐章再次奏响



本作的系统一举转变为RTS（即时战略）风格，兵种相克的搭配显得极为重要。不过在突出这一点的同时弱化了属性之间相互克制的关系，免疫和弱点的伤害修正都没有兵种相克来得更为明显，而且到了中后期3级幻兽基本上能够秒杀大批量的1级杂兵，所以确保高阶召唤的存活时间是制胜的法宝。这里推荐两只2级幻兽——火属性飞行型的ワイバーン和雷属性间接型的サジタリウス，成群结队一齐发动攻击的话伤害输出可是会非常可观的。

无属性

等级	名称	战斗类型	消耗	技能	技能说明
1	アルラウネ	近身	10	头突き	对敌单体攻击
1	チョコボ	近身	10	クチバシ	对敌单体快速攻击
2	トンベリ	近身	14	ほうちょう みんなのうらみ	对敌单体攻击，追加防御力下降的效果 集结被击倒同伴的怨念对敌进行攻击
3	オーディン	近身	20	斩铁剑	对前方的敌人发动范围性攻击
3	ギルガメッシュ	近身	22	三段斩り マサムネ	对敌单体连续３回攻击 对敌单体攻击，无视敌人防御力
1	シルフ	间接	11	エアロ	对敌单体远距离攻击
3	ザルエラ	间接	25	ホーリー ホーリジャ	对敌单体的神圣魔法攻击 对范围内的敌人发动神圣魔法
3	ゾディアーク	间接	30	グラビガ ラストエクリプス	对范围内敌人剩下的ＨＰ给与比例伤害的特殊攻击 对范围内的敌人进行攻击
1	ガルキマセラ	飞行	10	かみつき	对敌单体攻击
2	ディアボロス	飞行	18	ナイトメア グラビデ	对敌单体攻击，追加“睡眠”状态 给与敌单体ＨＰ最大值的比例伤害攻击
3	バハムート	飞行	25	バハムートクロー メガフレア	对范围内的敌人进行攻击 对范围内的敌人进行攻击，追加“行动不能”状态

火属性

等级	名称	战斗类型	消耗	技能	技能说明
1	ジン	近身	10	フレイムブレチュ	对敌单体攻击
2	イブリス	近身	14	ファイアパンチ	对敌单体攻击，追加“减速”状态的效果
3	イフリート	近身	20	バーニングストライク 地狱の火炎	对敌单体连续２回攻击 对身边敌人作出攻击，追加“减速”状态

于剑	就要高考了，给我力量呀，我的精神食粮，阿掌。
读者资料	男，19，河北省沧州市原十二中宿舍楼三单元四楼403，061001

等级	名称	战斗类型	消耗	技能	技能说明
1	サラマンダー	间接	11	ファイアボール	对敌单体远距离攻击
2	ラミア	间接	15	ファイア 诱惑	对敌魔法攻击 使敌单体陷入“混乱”状态
3	ベリアス	间接	20	ペインフレア ファイジャ	对敌单体攻击 对敌发动大范围魔法
1	ボム	飞行	10	ボムバー 自爆	对敌单体攻击 以自己生命为代价重创敌人
2	ワイバーン	飞行	14	かみつき フレイムブレス	对敌单体攻击 对前方的敌人进行放射性攻击
3	カオス	飞行	20	クアドラストライク フレア	对敌单体连续４回攻击 对敌单体灼热魔法攻击

雷属性

等级	名称	战斗类型	消耗	技能	技能说明
1	レモラ	近身	10	雷のチョップ	对敌单体攻击
2	イクシオン	近身	14	ひづめ蹴り	对敌单体攻击
3	シュミハザ	近身	20	ソウルエミット サンダジャ	对前方直线上的敌人发动攻击 对敌发动大范围魔法
1	ケツツクアトル	间接	11	サンダー	对敌魔法攻击
2	サジタリウス	间接	15	プラズマアロー トリプルショット	对敌单体箭矢攻击 ３根箭矢从３个方向同时向敌人射击
3	ティアマット	间接	20	プラズマストーム マイティガード	对前方广范围的敌人发动攻击 范围内提升我方的防御力和魔法防御力
1	ラミイ	飞行	10	スパーク	对敌单体攻击
2	ライデン	飞行	14	静粛の雷杖	对敌单体攻击，追加“沉默”状态
3	ラムウ	飞行	20	裁きの雷杖 裁きの雷	对敌单体攻击 对范围内的敌人发动闪电魔法，追加“沉默”状态

水属性

等级	名称	战斗类型	消耗	技能	技能说明
1	サハギン	近身	10	ひっぱたき	对敌单体攻击
2	キュクレイン	近身	14	虫毒瘴 ベノムバイト	对敌单体攻击 使敌单体陷入“猛毒”状态
3	リヴァイアサン	近身	20	バラクーダダイブ タイダルウェイブ	对身边的敌人作出回转攻击 对前方的敌人发送大范围海啸
1	ベイビーシヴァ	间接	11	ブリザド	对敌魔法攻击
2	ダーリンシヴァ	间接	18	ブリザド 绝对零度	对敌魔法攻击 使敌单体陷入“停止”状态
3	シヴァ	间接	20	トリプルスラップ ダイヤモンドダスト	对敌单体连续３回攻击 对范围内的敌人攻击，追加“停止”状态
3	ファムフリート	间接	22	苍の炮击 大海啸	对敌单体远距离攻击 对前方直线上的敌人发动攻击
1	アクエリアス	飞行	10	バブルシャワー	对敌单体攻击
2	セイレーン	飞行	15	ダンシングキック	对敌单体攻击，追加“停止”状态
3	マティウス	飞行	20	冻天击 ブリザジャ	对前方直线上的敌人发动攻击 对敌发动大范围的冰柱魔法

土属性

等级	名称	战斗类型	消耗	技能	技能说明
1	ゴブリン	近身	10	Gパンチ	对敌单体攻击
2	ゴーレム	近身	14	猪突猛进	对敌单体攻击，追加“移动不能”状态
3	タイタン	近身	20	マウンテンクラッシュ 大地の怒り	对范围内的敌人攻击 对身边敌人作出攻击，追加“移动不能”状态
1	サボテンダー	间接	11	はりせんぼん	对敌单体针千本连射
2	クーシー	间接	15	ストーン あまえる	对敌魔法攻击。 使敌单体陷入“失明”状态
3	ハシュマリム	间接	20	ロックユー ストンジャ	对范围内的敌人攻击 对敌发动大范围魔法
1	ノーム	飞行	10	ふわふわキック	对敌单体攻击
2	アトモス	飞行	14	アッパーカット ドレイン	对范围内的敌人攻击 吸收敌单体ＨＰ的黑暗魔法
3	エクスデス	飞行	20	ジャッジメント メテオ	对身边的敌人作出攻击 对敌发动大范围的陨石魔法

郑健辉	菜团，加油！那个，那个……戴帽子的真的是成步堂吗，天差地别，PG博客的文章，银白色的回忆太感人了。
读者资料	男，16。福建省福鼎六中高一五班，355200

回复属性

等级	名称	战斗类型	消耗	技能	技能说明
1	しろうさぎ	间接	12	ケアル	我方单体ＨＰ小回复
2	カーバンクル	间接	16	ケアル ルビーのいやし	我方单体ＨＰ小回复 范围内的我方ＨＰ回复
3	アルテマ	间接	20	リザレクション 完全アルテマ	我方单体的ＨＰ和异常状态回复 对前方直线上的敌人发动究极魔法

自由任务列表

总共有81个任务，主线剧情占完成度的55%，分支路线占45%。收服巴哈姆特和FFⅫ最强召唤兽的蛇夫座戒律王很有挑战性，简单提一下打法：先派几个杂兵上前送死耗掉它们的必杀，趁着技能冷却时间的间隔集中攻击本体目标；多用凯斯的魔法，从最后的フレア开始不停地咏唱，全部魔法的冷却时间刚好能够接上，单他一人就能耗掉近一半的HP，然后注意回复便不难取胜。另外编号53和59的任务有时限，要尽早完成。

※因为素材的取得带有随机性，所以战利品中仅列举出非素材道具。

第三章追加

编号	任务名称	召唤门	战利品
46	ムシムシ大作战	无	ザンダーブレイド、圣石×2、云水の衣
47	あざむかれた神殿	有	エクスプローダー、圣石×2
48	静寂を破る兽たち	无	メイジローブ
49	无法者の自由	有	1500ギル、アクアメダリオン、圣石×3
※完成上面3个任务			
50	手に入れたい宝	有	2400ギル、火の魔晶石、ピュアシルバー、カエデの原木、圣石
※第三章完结			
51	おたからのハードル	无	ふかふかした皮×4、甘い木材×4、まばゆい金属×4
※第三章完结			
52	くずれゆく调和	有	ゴブリンのかばん、圣石×2
※第三章完结			
53	踏みにじられた遗迹	有	3200ギル、テライヤリング、圣石×3
※第六章完结后消失			

第五章完结后追加

编号	任务名称	召唤门	战利品
54	ごちそうに飞べ!	无	疾雷の衣、圣石
※在ラウンジ与潘妮罗对话			
55	地下神殿防卫作战!	有	8500ギル、シャーマンローブ、圣石×3
56	突然のおトク情报	有	太古炎演义、太古の炎
※武器合成14种类以上时与合成屋对话			
57	うるわしの圣天使	有	いやしの腕轮、圣石
※潘妮罗习得必杀技アルテマ契约盘激活			
58	怒りの海龙	有	ハイプレッシャー、圣石、チルワンド、アイスランス
59	あの场所に忘れたもの	有	7500ギル、シルバースタッフ、圣石×3
※第七章完结后消失			
60	お似合いのマテリアル	无	狼の骨×2、ピンクゴールド×3、土の石×4、战马の骨×2、ホワイトゴールド×2
※在ラウンジ与多玛基对话			
61	岩龟の守るおたから	无	ストーンブレイド、圣石
※完成54后在ラウンジ与潘妮罗连续对话两回			
62	地鸣りの统制者	无	アーマートルク、圣石
※琉多习得必杀技ハシュマリム契约盘激活			

第七章完结后追加

编号	任务名称	召唤门	战利品
63	シュトラール攻防战	有	エールペンダント、圣石×3
※完成56后且武器合成28种类以上时与合成屋对话			
64	いこいの食卓	无	红莲の衣、圣石、忍びの衣
※完成61后在ラウンジ与潘妮罗连续对话两回			
65	宝を求める理由	无	豪华な矿石×4、水のクリスタル×4、幻の金属×4
※完成63后且武器合成41种类以上时与合成屋对话 ※8-1后			

编号	任务名称	召唤门	战利品
66	契约された反乱	有	12500ギル、アルテミスの弓、圣石×2
67	雷电の密告者	有	ヴォルテックス、ブレイブスーツ、圣石
※巴尔弗雷亚习得必杀技シュミハザ契约盘激活			
68	星降る岛の审判	无	ダンシンクイーン、バトルセパレーツ、圣石
※芙兰习得必杀技エクスデス契约盘激活			

第八章完结后追加

编号	任务名称	召唤门	战利品
69	救出大作战！？	无	11000ギル、デュエルマスク、圣石×3
70	待たざる手纸	有	15000ギル、宿命のサジタリア、ダイアリング、圣石×2
71	安息を取り回すために	有	18000ギル、真说武具・黄砂、サンイヤリング、圣石×2
72	ダルマスカのおたから	无	禁书・至高之武、ウィザードバッグ、圣石
73	パンネロのとっておき	无	真说武具・紫电、ルーンの腕轮、圣石
74	舞い降りた死の天使	有	22500ギル、ブルカノ式、マクシミリアン、圣石
※巴修习得必杀技ザルエラ契约盘激活			
75	取り回した责苦	有	25000ギル、真说武具・红炎、圣石×3
76	せめて安らかに眠れ	有	30000ギル、真说武具・碧水、ガーネットリング、圣石
77	空をおおう暗黑の云	有	フォーマルハウト、光のスティフォス、圣石、クリリカルガウン、コルセアフラック
※阿西娅习得必杀技ファムフリート契约盘激活			

第九章完结后追加

编号	任务名称	召唤门	战利品
78	あるじ亡きしもべたち	有	魔人の胸当て、ミラージュベスト
79	目觉めし夜暗の翼の龙	有	エクスカリバー、グングニル、ローブオブロード、リボン
※バハムート契约盘激活			
80	封じられし戒律王	有	アルテマウエポン、ラクスシャルキー
※ゾディアーク契约盘激活			
81	ビッグブリッジの死斗	无	デュランダル、ガイアペンダント
※ギルガメッシュ契约盘激活			



游戏里除了任务完成率以外还存在两项隐藏的数值——素材收集率和锻造合成率，在通关后会显示。3项都达到100%的话会在结局CG后面追加一小段迷你剧情，瓦恩同潘妮罗的单独约会被菲罗跟凯斯搅黄了。

绝大多数的低品质原料都可以在飞空艇上的素材店买到，并且随着收集率的增加，中后期也会逐渐开放少量中、高品质原料的贩卖。打自由战是大部分材料的来源，由于持有数有上限，同样的材料不要囤积太多，超过6、7个就可以考虑卖掉或合成了。若想达到全合成的目标除了能买到的原料外至少还需要以下素材：太古の炎×3、火の宝珠×4、水の宝珠×4、雷の宝珠×5、土の宝珠×4。推荐凯斯装备获得稀有道具上升的饰品“トレジャーハンター”外出打自由战。

金属矿物

名称	种类	品质	关联合成书
ミスリルのかけら	ありふれた金属	低	《合成事始》《合成图册》
ミスリルの块		中	
ミスリル矿石		高	
产地：风を迎える岛ゼフィル、巨石の岛トルメラドス			
オリハルコンの砂	まばゆい金属	低	《武具合成大全》《武具解体新书》《古今武具通鉴》《太古炎演义》
オリハルコンの块		中	
オリハルコン矿石		高	
产地：大空海ムルク・カワク、丧失の孤岛ツアラ			
アダマン矿の砂	强固な金属	低	《究极合成・虎之卷》《真说武具・红炎》《禁书・至高之武》
アダマン矿の块		中	
アダマンタイト		高	
产地：不明，低中品质素材店中后期有售			
ピンクシルバー	きらめく矿石	低	《合成指南・卷之上》《合成指南・卷之下》《武具合成大全》《武具解体新书》
ホワイトシルバー		中	
ピュアシルバー		高	
产地：巨石の岛トルメラドス、大空海ムルク・カワク			
ピンクゴールド	豪华な矿石	低	《究极合成・龙之卷》《真说武具・紫电》《真说武具・黄砂》
ホワイトゴールド		中	
ピュアゴールド		高	
产地：天を抱く山の岛アルダ			
ダマスカス钢	幻の矿石	低	《真说武具・红炎》《真说武具・紫电》《禁书・至高之武》
ヒヒイロカネ		中	

斯旭东	菜团，期待你的表现。
读者资料	男，19，安徽省合肥市工业大学新区131信箱，230601

名称	种类	品质	关联合成书
ゾディアック矿石		高	
产地：天を抱く山の岛アルダ			
太古の炎	太古の炎	高	《太古炎演义》
产地：时の乱れた城门的召唤战后必定获取			

宝石木材

名称	种类	品质	关联合成书
タイガーアイ	黄色の宝石	低	《合成事始》《合成图册》
ベリル		中	
トパーズ		高	
产地：风を迎える岛ゼフィル			
ペリドット	绿の宝石	低	《合成指南·卷之上》《合成指南·卷之下》《武具合成大全》
マラカイト		中	
エメラルド		高	
产地：巨石の岛トルメラドス、大空海ムルク·カワク			
ラピスラズリ	青の宝石	低	《武具解体新书》《古今武具通鉴》
アクアマリン		中	
サファイア		高	
产地：大空海ムルク·カワク、丧失の孤岛ツアラ			
ガーネット	赤の宝石	低	《究极合成·龙之卷》《究极合成·虎之卷》《真说武具·黄砂》《禁书·至高之武》
スピネル		中	
ルビー		高	
产地：不明，低品质素材店中后期有售			
さんごのかけら	しっとりした欠片	低	《究极合成·龙之卷》《真说武具·碧水》
さんごの枝		中	
真珠		高	
产地：大空海ムルク·カワク			
ムーンストーン	希少な宝石	低	《真说武具·碧水》《真说武具·紫电》《禁书·至高之武》
オパール		中	
ダイヤモンド		高	
产地：イヴアリース			
サクラの木切れ	华やかな木材	低	《合成事始》《合成图册》
サクラの枝		中	
サクラの原木		高	
产地：风を迎える岛ゼフィル			
カエデの木切れ	甘い木材	低	《合成指南·卷之上》
カエデの枝		中	
カエデの原木		高	
产地：巨石の岛トルメラドス、大空海ムルク·カワク			
スギの木切れ	滑らかな木材	低	《武具解体新书》《古今武具通鉴》《太古炎演义》
スギの枝		中	
スギの原木		高	
产地：丧失の孤岛ツアラ、天を抱く山の岛アルダ			
カシの木切れ	重厚な木材	低	《究极合成·龙之卷》《究极合成·虎之卷》《真说武具·红炎》《真说武具·碧水》《真说武具·黄砂》
カシの枝		中	
カシの原木		高	
产地：丧失の孤岛ツアラ			

甲骨皮革

名称	种类	品质	关联合成书
骨くず	小さな骨	低	《合成事始》
丈夫な骨		中	
修罗の骨		高	
产地：风を迎える岛ゼフィル			
狼の骨	大きな骨	低	《合成指南·卷之下》《武具合成大全》《武具解体新书》
战马の骨		中	
兽王の骨		高	
产地：巨石の岛トルメラドス、大空海ムルク·カワク			
地龙の骨	巨大な骨	低	《究极合成·龙之卷》《真说武具·碧水》《真说武具·紫电》《真说武具·黄砂》
飞龙の骨		中	
死龙の骨		大	
产地：大空海ムルク·カワク			
虫の甲壳	古ぼけた甲壳	低	《合成图册》《合成指南·卷之上》《合成指南·卷之下》
怪鱼のウロコ		中	
万年龟の甲罗		高	
产地：风を迎える岛ゼフィル、巨石の岛トルメラドス			
战马の壳	坚固な甲壳	低	《武具合成大全》《武具解体新书》《古今武具通鉴》《太古炎演义》
ラミアのウロコ		中	
攻龙の壳		高	
产地：大空海ムルク·カワク、丧失の孤岛ツアラ			

名称	种类	品质	关联合成书
飞龙のウロコ	分厚い甲壳	低	《究极合成·龙之卷》《究极合成·虎之卷》《真说武具·紫电》
轮龙のウロコ		中	
皇帝のウロコ		高	
产地：不明，低品质素材店中后期有售			
ネズミの皮	ツルツルした皮	低	《合成事始》《合成图册》
コウモリの翼		中	
大蛇の皮		高	
产地：风を迎える岛ゼフィル			
ウサギの毛皮	ふかふかした皮	低	《合成指南·卷之上》
クァ-ルの毛皮		中	
兽王の毛皮		高	
产地：巨石の岛トルメラドス、大空海ムルク·カワク			
ア-リマンの翼	ギラギラした皮	低	《真说武具·碧水》《真说武具·紫电》《禁书·至高之武》
地龙の翼		中	
飞龙の翼		高	
产地：天を抱く山の岛アルダ			
ネズミのしっぽ	ウネウネしたヒモ	低	《武具合成大全》《武具解体新书》《古今武具通鉴》《太古炎演义》
恶魔のしっぽ		中	
モルボルのつる		高	
产地：大空海ムルク·カワク、丧失の孤岛ツアラ			
クァ-ルのヒゲ	ゴワゴワしたヒモ	低	《究极合成·龙之卷》《真说武具·紫电》《真说武具·黄砂》《禁书·至高之武》
战马のたてがみ		中	
龙のヒゲ		高	
产地：丧失の孤岛ツアラ			

液体粉末

名称	种类	品质	关联合成书
绿色の液体	ドロドロした液体	低	《武具合成大全》《武具解体新书》
黄色の液体		中	
银色の液体		高	
产地：大空海ムルク·カワク、丧失の孤岛ツアラ			
スライムオイル	サラサラした液体	低	《究极合成·龙之卷》《究极合成·虎之卷》
エ-テル水		中	
デビルカクテル		高	
产地：不明，低品质素材店中后期有售			
ボムの燃えカス	危险な块	低	《究极合成·龙之卷》《究极合成·虎之卷》《真说武具·红炎》《禁书·至高之武》
ボムの　iけ売		中	
ボムの右腕		高	
产地：大空海ムルク·カワク、天を抱く山の岛アルダ			
ゾンビパウダ-	不吉な粉末	低	《古今武具通鉴》《究极合成·龙之卷》《禁书·至高之武》
デスパウダ-		中	
ソウルパウダ-		高	
产地：不明，低品质素材店中后期有售			
星の砂	キラキラした粉末	低	《究极合成·虎之卷》《真说武具·红炎》《真说武具·黄砂》《禁书·至高之武》
月の砂		中	
太阳の砂		高	
产地：丧失の孤岛ツアラ			

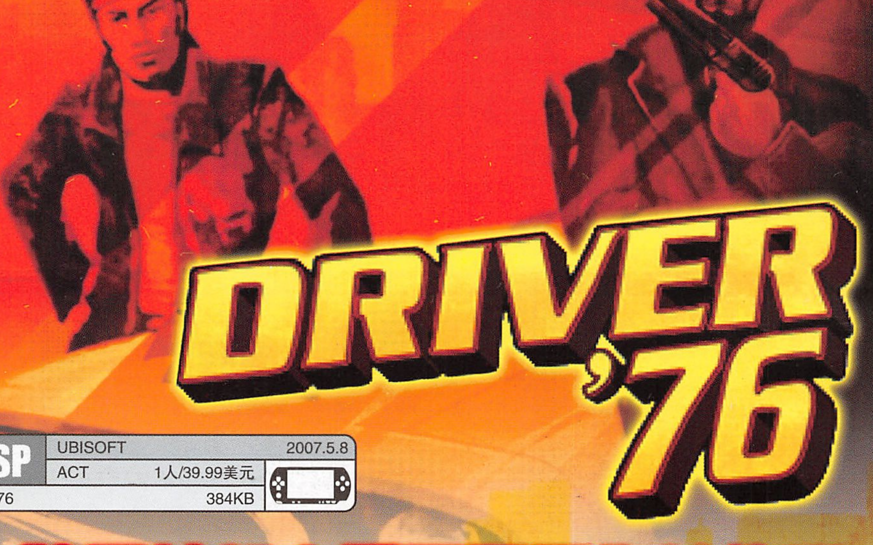
透明结晶

名称	种类	品质	关联合成书
火の石	火のクリスタル	低	《合成图册》《合成指南·卷之上》《武具合成大全》《究极合成·虎之卷》《太古炎演义》
火の魔石		中	
火の魔晶石		高	
产地：巨石の岛トルメラドス、大空海ムルク·カワク			
水の石	水のクリスタル	低	《合成指南·卷之上》《合成指南·卷之下》《武具解体新书》《究极合成·龙之卷》《真说武具·碧水》
水の魔石		中	
水の魔晶石		高	
产地：巨石の岛トルメラドス、大空海ムルク·カワク			
雷の石	雷のクリスタル	低	《合成事始》《合成图册》《合成指南·卷之上》《武具合成大全》
雷の魔石		中	
雷の魔晶石		高	
产地：风を迎える岛ゼフィル、巨石の岛トルメラドス			
土の石	土のクリスタル	低	《合成事始》《武具合成大全》《武具解体新书》《古今武具通鉴》
土の魔石		中	
土の魔晶石		高	
产地：风を迎える岛ゼフィル、巨石の岛トルメラドス			
火の宝珠	红炎のクリスタル	高	《真说武具·红炎》
产地：フォル·ヴィエラの乡（召唤战）北面的矿石低几率获取			
水の宝珠	碧水のクリスタル	高	《真说武具·碧水》
产地：パラミナ大峡谷（召唤战）东面的矿石低几率获取			
雷の宝珠	紫电のクリスタル	高	《真说武具·紫电》
产地：东ダルマスカ砂漠（怪物退治）东面的矿石低几率获取			
土の宝珠	黄砂のクリスタル	高	《真说武具·黄砂》
产地：东ダルマスカ砂漠（召唤战）中央靠下的矿石低几率获取			

王士吉	五一做个家里蹲，海量作业使头闷。
读者资料	男，16，贵州省贵阳市都司路124号北斗星公寓18-04号，550002

《Driver 76》是UBI从ATARI手中买下版权，制作的动作竞速游戏，与GTA系列有许多相似的地方，但是本系列更注重驾驶的感觉。这一作的故事发生在《Driver 平行线》中1978年剧情之前2年，玩家们在76年的纽约街头尽情驾驶，体会疾速人生的经历。作为PSP版的Driver游戏，本作针对PSP的机能进行了调整和修改，更加适合掌机玩家。

■文/猴子

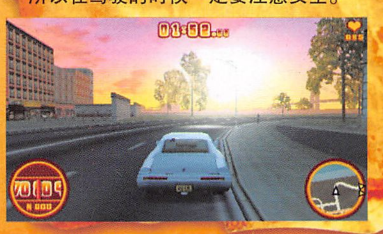


PSP	UBISOFT	2007.5.8
	ACT	1人/39.99美元
车手76		384KB

在喧嚣的都市展开属于你的传说

新手驾驶须知

驾驶是本游戏最基本也是最重要的部分。游戏操作很简单，按△键上车,上车之后按×键加速，按□键为刹车/倒车,用类比摇杆控制方向盘。在驾驶的时候，玩家需要注意车子的状态,如果持续不断地撞车，车子最后就会报废。在很多任务里车子报废就意味着Game Over,所以在驾驶的时候一定要注意安全。



地图画面与任务

游戏的地图是1976年纽约的地图，包括New Jersey、Bronx、Harlem、Manhattan、Queens和Brooklyn6个区域。随着游戏的推进,玩家将在整个纽约展开活动。本作的任务分为主线和支线两种。主线任务分布在6大章里，一共27个，完成这些任务之后剧情就会向前推进，同时也获得新的武器和车辆。支线任务散布在大地图上，在任务选择画面中按R键可以切换主线与支线，为了挣到足够的资金改进自己的车辆，一定要将这些任务全部挑战下来。

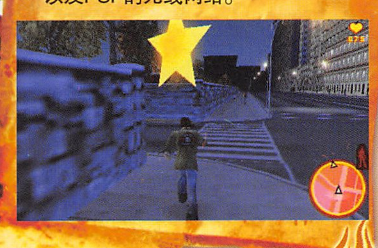
关于战斗

虽然这个游戏里战斗的部分没有GTA多，但是也有一部分任务需要清理敌人或者摧毁敌人的车辆。街道上乌烟瘴气，对手们又这么面目狰狞，要想对付这些人的话没有武器是不行的。主角一开始的时候只有一支普通的左轮手枪（Revolver），在完成一些任务之后，就可以得到威力更大的武器，如霰弹枪、AK47、榴弹发射器等。除了最初的左轮是无限子弹之外，其他武器的弹药都是要花钱买的，所以在执行任务之前要先补充好。在战斗的时候按L键举枪，按R键开火。



收集要素与其他

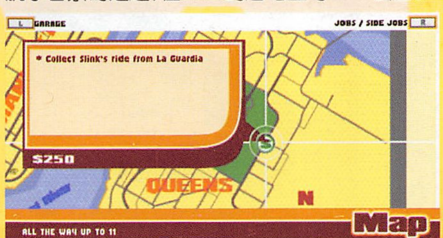
游戏的地图上有许多小星星，这些东西称做Token，收集了一定数量的Token之后就可以拿来换取一些纪念品之类的东西。包括服装、徽章、钥匙坠、喷漆、风景明信片、音乐唱片等等。本游戏支持多人联机对战，以及PSP的无线网络。



主线任务及攻略指南

Chapter 1

1976年，在纽约的城市里，有一个靠修车为生的外来的年轻人。他叫Ray，是个一提起汽车就停不下来的热血青年。他来到这个城市是为了实现自己少年时的梦想——成为纽约第一车手。但是在他到这里6个月以来，始终做一些零零碎碎的工作，一有空就去Elmo的酒吧里打台球。在那里他认识了Slink，一个留着爆炸式发型的黑人大叔。Slink为人很不错，经常为他找一些工作挣外快。在这里他还认识了一个叫Chen-chi的中国女孩，虽然Ray对她有好感，但是她似乎已经有男朋友了。Slink告诉Ray，Chen-chi的父亲Mr Zhou是当地华人社团的老大，如果他想接近Chen-chi的话，最好先获得她爸爸的好感。不过在那之前，Slink委托Ray帮他做件事情，Ray在街头非法赛车中逃脱了警察的追赶，在Elmo的酒吧里与Slink会合。



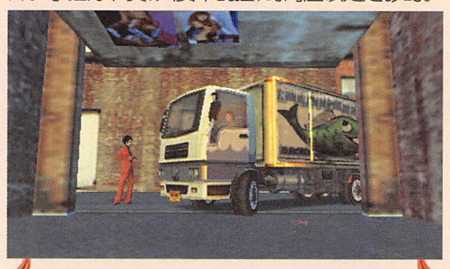
Mission 1：All the Way Up to Eleven

Slink有一辆车停在La Guardia，你需要去帮他把车子取来。最初的任务很简单，只要驱车前往指定的地点（地图上有指示），把那辆敞篷车开回来就可以了。车箱里有Slink需要的音响，不要把车撞坏。回来的路上会遇到找麻烦的警察，甩开他们，把车开回Slink的车库就算完成任务。从此之后，Ray正式成为Slink的伙伴，用自己高超(?)的车技在纽约大展身手。

Mission 2：Something Fishy

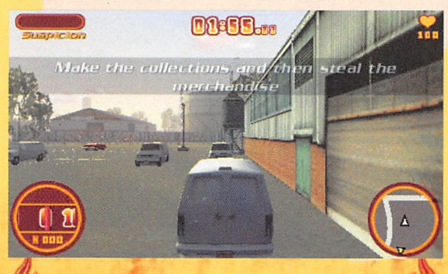
在Manhattan有3辆形迹可疑的箱式货车，你

的任务是夺取这3辆车，把它们开回Slink的车库。抢车之前Slink会给你提供车辆，之后在限定时间之内追上货车，将它们撞到停就可以了。撞的时候最好从侧面撞，可以根据货车的行车路线在街角埋伏好。因为时间有限，在货车到手之后要立即往回开。掌握好节奏，只要不乱撞，时间应该是足够的。



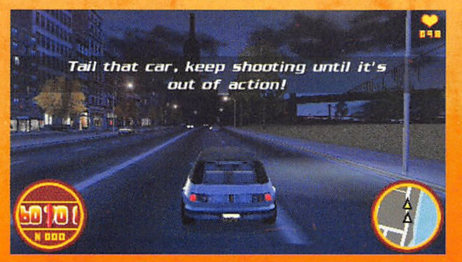
Mission 3：Up in Smoke

根据Slink的情报，一群古巴人从海外走私了大量的优质雪茄，现在你要装做这帮人的小弟，和他们一起去提货，然后找机会把货偷走。在和古巴人一起上路的时候，注意不要做出撞车或者急转弯之类引人怀疑的动作来。在限定时间内跑完几个地方，货就收齐了。当那些人不注意的时候，Ray突然将货车开走，这批雪茄落到了Slink手里，可以拿去给Mr Zhou做礼物吗？



Mission 4：Ray Gun

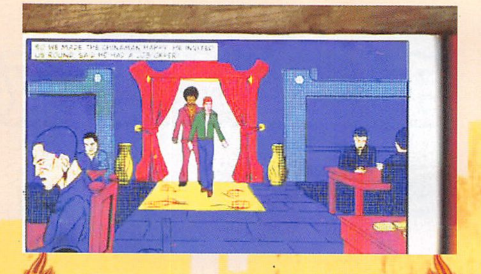
Slink刚到手的货物被另一群人偷走了。你现在赶紧去和他会合，追赶前面的车辆，把货抢回来。敌人的货车有人护卫，首先要解决货车后面的小汽车。这回Ray有了武器——一把小左轮，



虽然威力不大但是对付这些人应该没什么问题。注意在开车的时候按L键的同时按R键才能射击。而且要一边追一边打（追逐戏以后就是家常便饭了，先熟悉熟悉吧）。经过一番追逐枪战，护卫车被干掉了。之后跟着货车来到公园里，那帮人正在那里等着接货。此时下车把他们全干掉，就可以把货物取回来了。

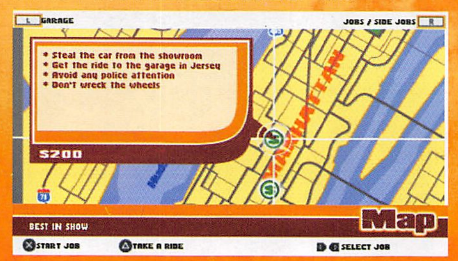
Chapter 2

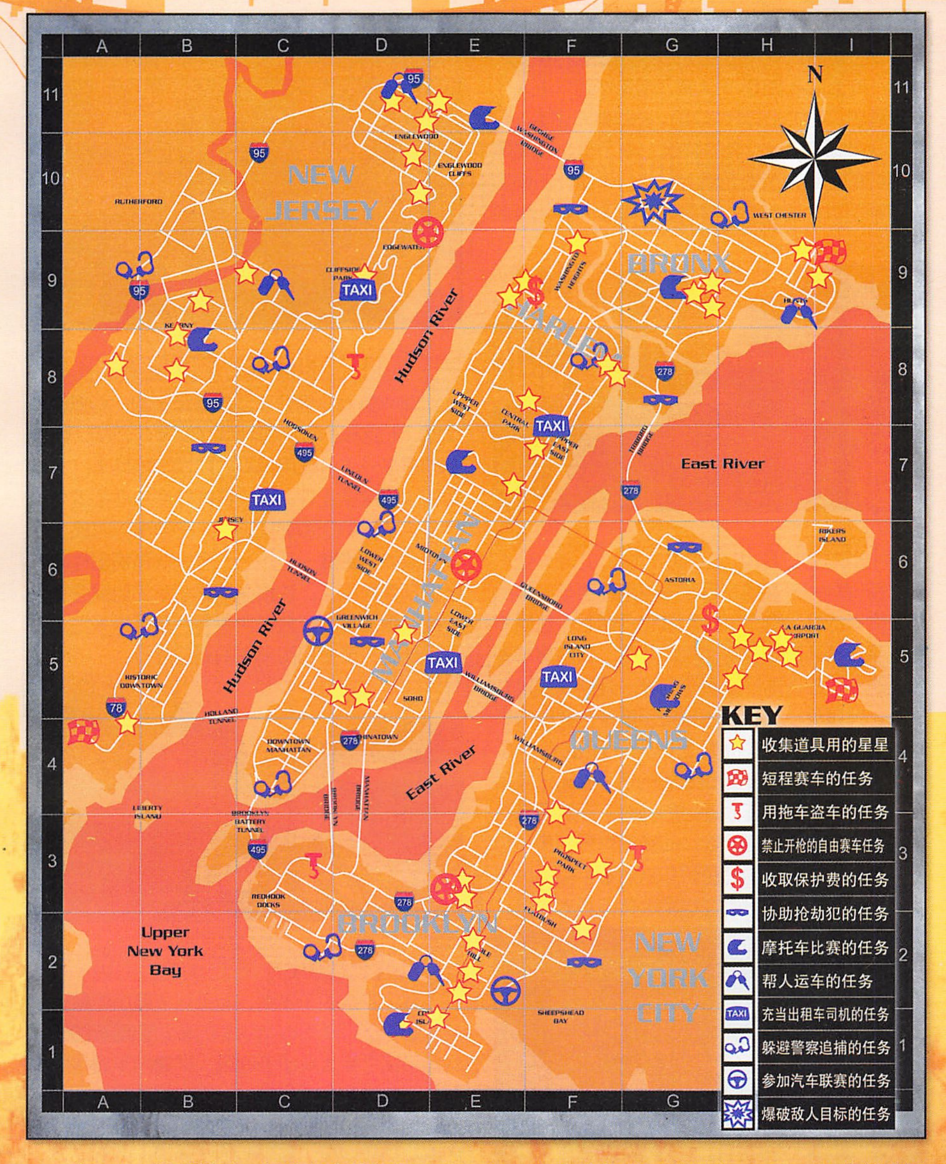
Slink和Ray拿着好不容易到手的优质雪茄去见Zhou，这位老先生虽然面目憨厚，但是内藏奸诈。就凭几盒雪茄就想钓到他的女儿，还是算了吧。不过为Zhou做事是有好处的，他想给另外一位帮派老大送几辆好车作为礼物，说到偷车，Slink和Ray并不把这点雕虫小技放在眼里。只要偷到几辆好车，就可以得到60万美元的报酬，虽然这些车的价值远高于Zhou给出的酬金的数值。



Mission 5：Best in Show

从本章开始，有一些任务会同时出现。本攻略按照默认的顺序书写。这次的任务是车展中心里的新车，76年最炫的款式（现在看来也不是很土），价格不菲。在展览现场有不少警察看守，所以在接近那里之后要下车步行。注意地图上警察的巡回方向，绕开他们之后潜入展览中心。偷到车之后警察会赶到这里，在他们还没有完全包围展览馆之前立刻突围，甩掉他们之后把车开回Slink处就OK了。这可是新车，撞坏了的话就没有价值了，所以开出去的时候注意一点。

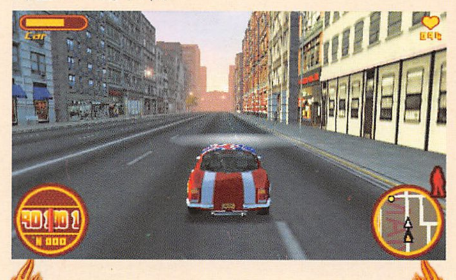




在Driver的世界里，纽约都市被东河（East River）和哈德逊河（Hudson River）分割成三大块，中间的曼哈顿（Manhattan）是这个城市的中心。围绕着它有新泽西（New Jersey）、哈雷姆（Harlem）、布隆克斯（Bronx）、皇后区（Queens）和布鲁克林（Brooklyn）五个大区。在曼哈顿两边两条河里有跨河大桥和河底隧道相通。在纽约湾（New York Bay）附近有海滩，如果把车开到海里的话就Game Over了。游戏里的分支任务遍布于各个街区，在这些地方可以接受不同的委托，每个任务结束之后会得到数额不等的奖金，用这些钱可以改造自己的车辆和各种装备。在游戏进行的时候按Select键可以调出地图，用摇杆控制地图的移动，用方向键的上下来调整地图的大小。任务地点在地图上会标得很清楚，在执行的时候要经常查看地图上目标的位置，从最近的道路前往要去的地方，有的时候还要注意敌人的行动。

Mission 6：B*tch, Where my Ride at?

一位上层社会的VIP人物开着豪华跑车进入了一家酒店。趁他还没出来之前，把这辆车偷走。但是车子周围有不少VIP的保镖，偷了车之后要甩掉他们的追踪，或者在路上把他们干掉。不管怎么做都可以。最重要的就是要把车子平安无事地开回Slink的车库。



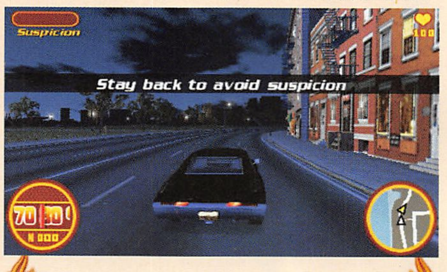
Mission 7：Redhook Rampage

在Brooklyn某地举行了一场地下赛车，奖品是一辆新的红色跑车。比起其它几辆车，这辆车的入手途径还算是相对比较合法的（私自赛车本身就是非法的行为）。赛车的唯一规则就是没有规则，所以尽一切手段超越对手就是你要做的事情。需要注意的是赛道上每隔一段就有一个Checkpoint出现，不通过那里的话，就无法显示终点的位置。所以在抄近路的同时，还需要把这些地点全部踩到才能算数。即使没有得到第一也没关系，只要把那辆红色轿车从冠军手里抢过来就行，因为不择手段是在这里生存的基本常识。



Mission 8：The Senator's Sweet Ride

一位国会参议员驾驶他心爱的跑车出行，现在要做的就是把他的车偷回来。一开始需要盯着他的车一直跟踪，速度不要太快，尽量不要被他发觉你的行动，在后面慢慢跟着就行了。这家伙似乎喝醉了酒，开车一摇一摆的。就不怕被警察抓吗？跟他来到一家酒店门口，这个平时一本正经的政治家居然在街边嫖女，趁他风流的时候把车偷走，这家伙也不敢把你怎么样。难道他要和法官说，自己的车是在寻花问柳的时候被偷的？



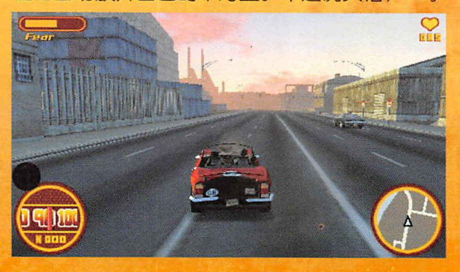
Mission 9：Towing the Line

Slink搞到一辆好车，但是车子的一些部件有问题，把这样的车交给Zhou的话是不行的。所以必须整修一下。先用拖车把那辆车拖回来（挂拖钩的时候需要注意，以较慢的速度往后顶就可以挂上，按↓+○就可以放下。在倒车的时候按住↓可以对得更准一些。），再去找两辆配件差不多的车就可以了。注意在拖那些车的时候会有人干扰，第三辆车还会惊动警察，开着拖车甩人有一定难度，要多利用密集的路口才行。



Mission 10：Scare Tactics

有个家伙的车不错，但是这人胆小如鼠，只要威胁一下，就可以抢到他的车。你现在的任务就是带这个冤大头出去兜风，尽量把车速往高里开，在通过各个Checkpoint的时候要保持在70以上的时速。过了3个Point之后他就开始害怕，之后继续带他兜风，直到他的惊恐值上升到红色，让他自动放弃自己的车为止。不过说实话，Ray



和Slink犯的案子也不是一件两件，为什么不直接把车抢来，把人踢飞呢？因为干这行需要以德服人，让他自己交出车来更有面子（汗）。

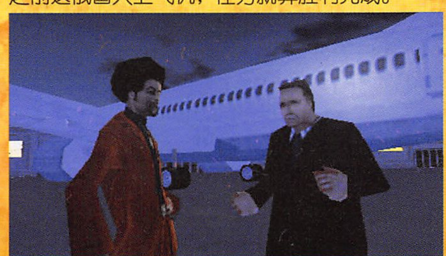
Chapter 3

Ray和Slink好不容易弄来几辆好车，准备以60万的价格卖给Zhou，谁知这老家伙临时又变卦了，吞了这批车之后一个铜板都没给他们俩。这时一直以Chen-chi的男朋友的形象出现的Jimmy Yip和Romero把两人赶了出来，受到屈辱的Ray和Slink回到Elmo，更不幸的事在等着他们：另外一个黑帮的老大Isaiah存在这里的钱被盗了，如果到时候Isaiah来收钱的时候交不出去，他们俩就只剩死路一条了。在这之前，Ray必须依靠自己的手段把损失挽回来。



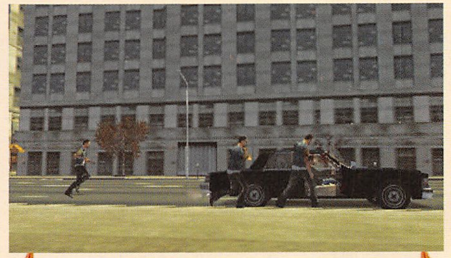
Mission 11：Russian Run

一个俄国人到美国做生意（难道是冷战时代的间谍？），现在他被一群人盯上了，你的任务是接应他，带他安全到达机场。俄国人一上车，后面就有人追了过来。不管是警察还是黑帮，都是惹不起的家伙。首先还是甩掉这些人再说。安全之后赶紧从最近的路前往机场，在被警察发现之前送俄国人上飞机，任务就算胜利完成。



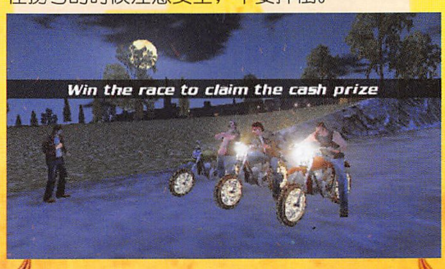
Mission 12：Getaway

一群武装匪徒准备抢劫银行。Ray的任务就是在他们作案之后带他们逃跑（最近为了还账，挣什么人的钱已经不重要了）。最麻烦的问题就是他们抢完银行之后警察的大部队会赶来。所以必须尽快带他们离开。不要和警察发生正面冲突，逃跑是唯一的任务。反跟踪是Ray的强项，不知道各位玩家的身手怎么样。总之少撞到东西就安全多了。过关之后虽然报酬不多（帮你抢个银行才给300，真小气），但是可以得到冲锋枪和一辆好车作为回报，在以后的追逐战里，自动武器比小左轮更实用。



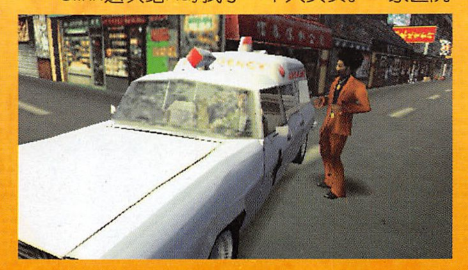
Mission 13：On Your Bike

这回又是一次地下赛车，但是比赛用的是摩托车。赛车规则和上次唯一不同的地方就是不许使用武器，只能靠自己的车技获得胜利。更可恨的是这两个对手居然在倒计时的时候会抢跑，所以一开始的时候Ray会落后。不过不用太担心，比赛路线上还是有很多近路可以抄的，只要掌握好技术就可以超越他们。还有一处需要注意的是摩托车倒车的速度太慢（用脚倒车），所以尽量在拐弯的时候注意安全，不要摔倒。



Mission 14：Have a Heart

Slink这次给Ray找了一个大买卖。一家医院



准备进行心脏移植手术，移植的心脏由救护车送到医院。只要抢到那颗心脏，卖给黑市的人，可以赚不少钱。所以玩家们一上来就必须全速追赶救护车，用上次抢货车的方法把它抢到手，之后赶快把心脏送到指定地点。注意保存心脏的冰块融化速度很快，如果太慢的话冰就融没了，心脏也就没有用了。所以在拿到心脏之后一边躲避警察追捕一边朝目的地前进是最重要的。

Chapter 4

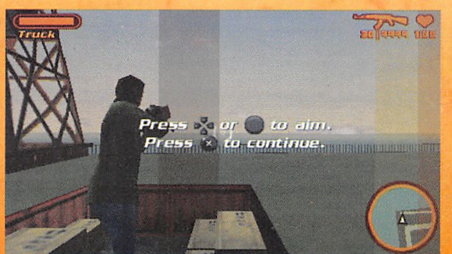
虽然Ray和Slink费了半天劲，但是给Isaiah的钱还是筹不够。这时Ray提出“以钱生钱”的办法。拿手头的这些钱可以雇佣一些人帮自己做事，从当地的拉丁人（Latino，指中南美洲的贩毒团伙）那里抢点毒品，然后再卖给Zhou，就可以筹集相当多的钱了。



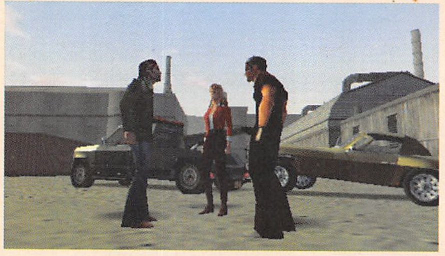
Slink找到了一对姓Thompson的夫妇。他们是道上身手最好的保镖兼杀手。经过一番商洽，四人决定偷袭拉丁人的一处藏毒地点，把毒品带走。作为回报，Ray也得协助他们夫妇俩完成一些杀人的任务（……）。

Mission 15：Powder Keg

拉丁人在Brooklyn的仓库里存着大量毒品。现在你的任务就是和Thompson夫妇一起去仓库把装着毒品的卡车偷出来。首先要开车前往藏毒地点，之后Thompson夫妇开车，Ray在车厢上用AK47把追来的人干掉（为什么不让杀手夫妇担任保卫工作……）。敌人追上来的时候先瞄准探出头的家伙射击，几下就可以让他们停下。在干掉几辆小车之后，敌人会派出卡车和铲车，它们对我方车辆的伤害极大，要尽早消灭。过关之后得到AK47，它在今后的战斗中会派上很大用场。

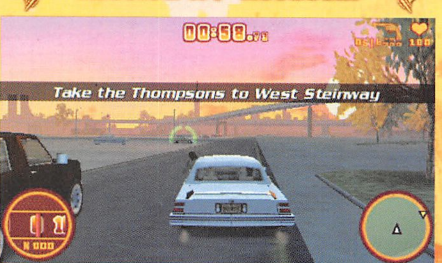


Mission 16：Optional Extras



拉丁人将毒品藏在一辆小轿车的箱子里。现在你的任务是用一辆同样的轿车来个“狸猫换太子”，把有货的车带回来。这个任务是用拖车完成的，所以难度较大。还有一点需要注意的就是在那里有很多拉丁人盯梢，不要被他们发现，躲开拉丁黑帮和警察的注意，神不知鬼不觉地将车换掉。然后找准没人的路径，秘密把货带回原来的地方。本章最重要的就是隐蔽行动，一旦被2个以上的敌人发现，基本上就没什么希望了。

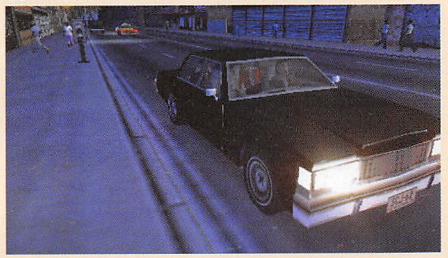
Mission 17：Assassin



Thompson夫妇帮了你这么多忙，现在轮到回报他们的时候了。其实也说不上回报。他们现在要去执行暗杀任务，动手的对象正是前几个任务里出现过的拉丁人。你的任务是带着他们尽快前往暗杀地点，因为目标出现的时间很短，如果赶不到的话就会错失良机。这里的地图需要预先熟悉熟悉，路线一定要熟，路上绝对不能撞车。而且暗杀地点有好几个，来回接应的时候可能会显得有点措手不及。最后一个被暗杀的目标搭车跑了，还得追着他打。好在之前得到的AK47这回派上了用场，只要咬紧了敌人的车，突突几回就搞定了。

Mission 18：Heat

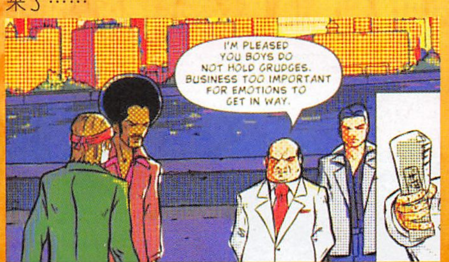
经历了与拉丁帮的几次较量之后，Ray和Thompson夫妇的名声在这些亡命之徒当中不胫而走（其实主人公也不是什么守法良民啊），这次到了和他们一决死战的时候了。首先需要开车载着Thompson夫妇前往毒枭聚集的场所，将他们彻底清除干净。由于这些人也受到警察的监视，所以在Thompson夫妇进入暗杀地点的时候，



必须去吸引警察的注意力。把他们引得远远的，不要甩掉，直到时间到了之后，甩开警察飞奔回现场接人，转移到安全地带，一次惊天动地的暗杀计划完美结束，还可以得到Thompson的车作为奖励。

Chapter 5

当Ray和Slink准备将费尽千辛万苦从拉丁人那里抢来的可卡因卖给Zhou的时候，意想不到的事情发生了。这老头居然说这些毒品就是他的，后来被人偷了。难道说那些拉丁人与Zhou之间也出现过黑吃黑的事情？就在Ray与Slink性命眼看不保的时候，Thompson夫妇突然出现，抢走了毒品和Zhou携带的现金，一溜烟跑掉了（什么人……）。费了半天劲，眼看要到手的钱又飞了。Ray和Slink只是侥幸捡回一条命而已。而且这条命也保不了多久，Isaiah马上就要上门讨债来了……



面对穷凶极恶的Isaiah，Ray临时想出一计：他说Isaiah的钱都是拉丁人拿走了，只要他肯帮忙，就可以把钱拿回来。就这样，我们的主人公——这个小人物周旋于几大黑帮之间，在1976年纽约的地下世界掀起了一股风暴。

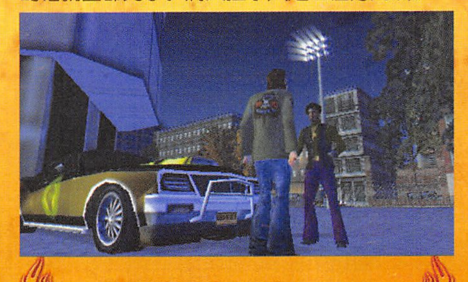
Mission 19：Hunted

这回Isaiah求到我们的头上。他的手下因为去找拉丁人算账，结果被他们追杀（都是主角害的……）。这回我们的任务就是保护他不被拉丁人干掉。这时候最好选择速度比较快而且方便控制的车，配上AK47（子弹要足），一路上有敌人出现就立刻狂扫之，一般一梭子子弹差不多可以干掉一辆车了。只要保证Isaiah手下的车不被击毁，陪他跑到终点就算胜利。不过这家伙因为是在躲避追杀，所以经常在意想不到的地方转弯，但是基本路线是不变的。只要跟紧他并且把他看好，就没什么问题。



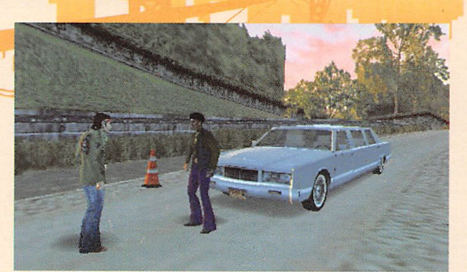
Mission 20：Decoy

这次Isaiah要袭击的是拉丁人的Copacabana Club。首先要与Isaiah会合，前往目标地点。在那里设置炸弹之后逃走。Copacabana Club爆炸之后，一群没被炸死的拉丁人追了出来。这时Isaiah要求Ray和他分头行动，把这些人引得分散之后再消灭他们。只要将他们引到一边，用AK扫他们就可以了。注意不要让Isaiah受伤，他一挂的话就全都完了。消灭拉丁人之后任务完成。



Mission 21：Romero

拉丁人的总头目Romero是Isaiah的最后一个目标。杀了他之后，这个黑帮就会因为群龙无首



而解体。要杀他其实很容易，大摇大摆冲到他的别墅里去直接找他就行了。这个黑帮老大还很有气势，留在原地等你去杀他。直接把他和他的手下突突死，再用炸弹炸了他的房子，暗杀（？）计划成功了。但是这时警察包围了这里，Ray只好用Romero留下的跑车逃生了。注意大门是锁着的,得从左边有斜坡的地方飞出去才行。之后就是和警察玩老鼠躲猫的游戏,甩了他们之后一路隐蔽来到安全场所,这回拉丁帮算是彻底完蛋了。

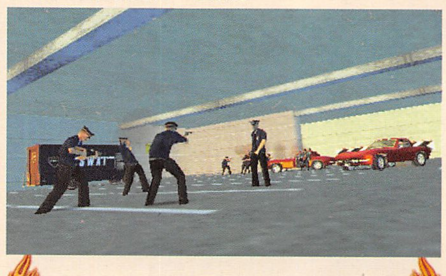
Chapter 6

经过和Isaiah的合作，Ray和Slink在道上总算是有了名气。这位车手以其“星级服务”被很多人熟悉。但是他们还没笑多久，新麻烦就来了。Zhou找人把他们两个“请”到自己的寓所,告诉他们，坑走那笔毒品和现金的Thompson夫妇已经得到了“惩罚”。而且他还知道一个消息：和Chen-chi关系暧昧的Jimmy Yip（这位哥哥到底姓什么啊？按照粤语发音貌似应该姓“叶”），一直和拉丁人的老大Romero暗中勾结，并且打起了Zhou的主意。Zhou要求他们两人立刻把Jimmy收拾掉，消除这个威胁。这样的话，以前的恩怨可以一笔勾销。另外， 这应该是个追求Chen-chi的好机会吧？



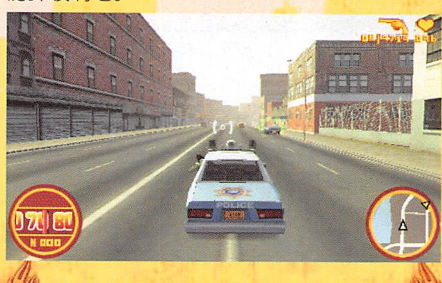
Mission 22：Pig Tails

Jimmy自己的私人武装很强大。要收拾他的话得先把这些人收拾掉。而对付这些家伙的办法也很简单：直接开车找他们挑衅，然后把他们引到警察局的地下车库里，让条子们收拾这群人渣。注意在引诱他们的时候不要开太快，保持一段距离就可以。如果担心被他们开枪射到，就给汽车装上防弹玻璃。把他们引到警察那里之后，车库的正门会在10秒之内关闭。在这之前一定要成功脱出，不然就连你一起抓了……



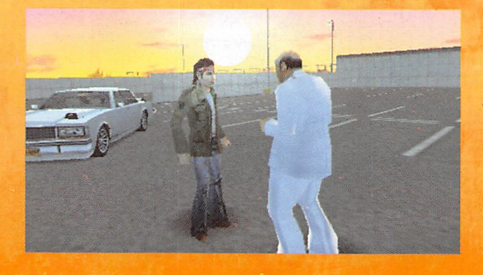
Mission 23：Price Crash

Jimmy的手下到警察那里“度假”去了，接下来要给他造成更大的刺激。他在Harlem有3家综合超市，现在的任务简单之极：只要开车冲进这些超市乱撞一气，把这里的一切都毁掉就可以了。需要注意的是时间问题，一定把握好，超市被袭击之后会闭门，在这之前就得把货架全部撞倒。另外就是要提防超市里的枪手，装防弹玻璃吧。



Mission 24：Arms Dealer

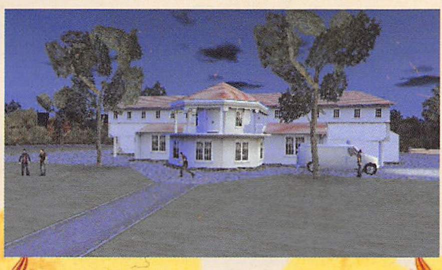
Jimmy在港口码头的船上装了一卡车军火，现在的任务是去抢夺这些东西。任务的前半段很简单，找到码头之后，利用斜坡冲到船上就可以了。注意起跳速度，太慢了不行，所以得选辆比



较快的车。之后Ray的任务就是在卡车后面担任保护工作，和上次偷毒品一样，在敌人的汽车追上来之前将他们打掉就可以了。注意在干掉几辆之后，有2辆车同时出现，这时最好熟练掌握榴弹的使用方法，用榴弹做掉他们两个。之后出现一架直升飞机，一定要把它打掉，否则卡车很快就会盯不住的。

Mission 25：Yip-EE Kayay

拿了Jimmy的武器之后，该对付他本人了。首先搞到一辆拖车，然后拖上一辆安装有炸弹的小汽车，送到Jimmy的别墅，来一次恐怖主义袭击事件。需要注意的是，被拖的小汽车上的炸弹很敏感，不能随便乱撞。在牵引挂钩的时候一定要慢，慢慢地顶上之后，躲避警察，平稳地开向目标地点。到那里之后自动引爆炸弹，然后再将Jimmy的手下残党收拾干净就可以了。

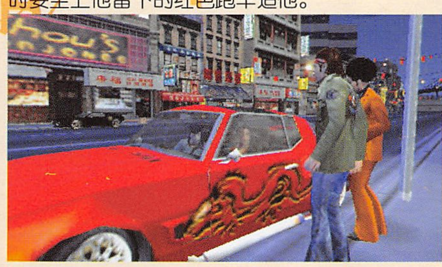


Mission 26：Jimmy

Jimmy Yip预谋夺取唐人街老大位子的阴谋被Ray等人挫败。Zhou这个人还是很讲信用的，他帮助Ray和Slink还清了欠Isaiah的债务。正当Ray向Zhou说起Chen-chi的事情时，外面突然传来一阵喧嚣。Jimmy居然在那次爆炸中活了下来，虽然丢掉了半张脸……他还劫持了Chen-chi！现在什么都别说了，赶紧上车追吧！



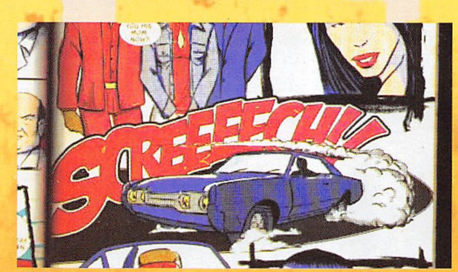
为了保证速度，最好在任务一开始的时候先退出，换辆好车再进入游戏。在追逐的时候不要开枪，以免伤到车上的Chen-chi。注意一定要跟紧，到了Jimmy的老巢之后，他叫出一群手下，妄图将Ray杀死。收拾了这些杂兵之后，Slink救出Chen-chi，而Jimmy则驾驶直升飞机逃走了。这时要坐上他留下的红色跑车追他。



虽然Jimmy坐的是直升飞机，但是他的行动路线是固定的。只要保持距离，不要跟丢就不会Game Over。路线大致是这样的：从Queens一直追到Manhattan，贴着公园东北的墙走，然后继续向北，到了海滩附近之后，就自动发生剧情。Ray驾驶着汽车冲向空中Jimmy的直升飞机，经过激烈的碰撞，Jimmy和他的飞机一起化成火球落进海中。而Ray在最后关头跳了车，死里逃生。

结局

经过这次磨难之后，Zhou对于眼前这个年轻人产生了信任。他把女儿和一辆名车交给了Ray，让他自由地生活。在这个世界上，人想要追求的东西很多，但是如果自己的欲望不能得到节制，那么人就会陷入无法逃脱的深渊。但是Ray心中想要的并不是那些。女友，汽车，还有面前宽阔的道路，这就是一个车手想拥有的一切。





NDS	ACTIVISION/MARVEL	2007.05.04
	ACT	1~2人/价格?
蜘蛛侠3-触摸中觉醒的黑暗之力	容量:512M	

蜘蛛侠3
触摸中觉醒的黑暗之力

想在掌机上体验蜘蛛侠除暴安良的感觉吗？或者想像蜘蛛侠一样在高楼与空中自由地穿梭。好了你的机会来了，由ACTIVISION推出的蜘蛛侠最新作在NDS上登场了。游戏根据同名电影改编，在游戏中包含了电影中的多个经典桥段。

为了活用NDS触摸屏的设定，ACTIVISION一改以前全按键的操作，将游戏攻击部分全都换成触摸形态。玩家只需要在NDS上点击下屏便可以控制蜘蛛侠使出多个经典的攻击手段。玩家可以通过各种招式随意组合打出丰富多彩的连续技巧。在游戏中玩家能够使用蜘蛛侠自由地穿梭在纽约曼哈顿的大街小巷。各种招式的升级要素与连续技分数获得的设定使得游戏乐趣不断上升。游戏采用了报纸风格的开场让人耳目一新，此外游戏中所存在的对白全部都是由电影的原版人马进行配音，《蜘蛛侠3》中的看点毒蜘蛛也会依着变身的形态出现在游戏中。在全新的系统与大人气角色面前你还有什么理由去拒绝这款游戏？OK！准备好了吗？使用手中的触摸笔再一次的拯救这个被罪恶所侵蚀的世界吧！

STORY

仇恨宛如毒草，若不彻底根除，任其生长，便会逐渐蔓延侵蚀，腐蚀你的心灵，扭曲你的灵魂，变成最为可怕的毒素。仇恨是人类的劣根性，纵然是英雄，也无法避免其它的侵蚀。代表正义的蜘蛛侠是被人们所熟知的英雄，但是如今他也遇到困难，那就是战胜自己内心的邪恶。

被邪恶所侵蚀的彼得·帕克并没有发现到这点，但是他的能力却告诉了他，他的力量变强了，他可以将蜘蛛网射得更远，能够跑得更快、跳得更高，彼得变得更加具有破坏性更有力量，可是，这个曾经代表正义的蜘蛛侠也越来越轻率。被外星毒素所侵蚀了大脑的彼得犯下了一次又一次的错误，但是他却不愿意承认自己的所作所为，这样他的女友玛丽·简非常生气。她可以面对坏人与危险但是却无法容忍彼得的这种狂妄与自大。随着一次一次的危机让彼得一次又一次地得到了“教训”这次我们的蜘蛛侠终于明白了我们都是有罪之人，而人却没有真正的对错之分。



朱锐	在PSP和NDSL占有主游戏的时候，也不要忘记GBA，因为它曾是我们的好伙伴。
读者资料	男，16，辽宁省沈阳市大东区北大营东路49号-21-1-2，110044

游戏特色

毒蜘蛛——这是一种来自外星生物的侵蚀，同时这也是我们的英雄蜘蛛侠彼得·帕克对自己的一次挑战，在这次同步与电影的《蜘蛛侠3》中玩家可以操纵变成毒蜘蛛的彼得·帕克，在游戏中期任务完成后便会触发“侵袭”的剧情，随后玩家就会变成毒蜘蛛。变成毒蜘蛛的方法是消灭一定数量的敌人后，蜘蛛侠血槽下方的黑暗槽就会涨满,随后就会触发体内的黑暗力量,从而变成普通攻击提升而且威力巨大的毒蜘蛛。变身后所有招式的攻击姿态都会改变，加强能力的同时又弱化了自身的一些招式，所以在一些意义上来说毒蜘蛛的攻击能力远远不如蜘蛛侠......

高楼穿梭指南

使用蜘蛛丝穿梭在游戏之中是最让人感到惬意的一件事情了，如何飞得更高更远更流畅？那么请看一下这个简单的穿梭指南。

我们所知道的是在游戏中上与左右都可以使用蜘蛛丝进行飞行，在高空中完美穿梭很简单也很容易，想要在接近于地面的情况进行穿梭就需要一点小技巧了，玩家在高空飞行后在快要落到地面的时候重新使用蜘蛛丝，就可以小距离地进行飞跃，在飞跃当中蛛丝与地面形成直角的时候再次使用即可完成低空穿梭。

操作介绍

十字键/ABXY：进行角色的移动和跳跃，上/X是跳，在空中时按上可以吐出蛛丝进行飞跃，前/A与后/Y同样可以进行飞跃，它们各自控制飞跃的不同方向。跳跃时按住方向键可以飞得更远。

攻击方式

在NDS版本中ACTIVISION 调整了游戏的攻击方法使其更加适合于NDS的触摸屏设定。在游戏一开始玩家会进入一个教学模式，里面详细地介绍了NDS版蜘蛛侠的操作方法。当学会新招式后如果玩家想要复习关于游戏的操作，可以按下暂停键选择最后一项进行招式的查看以及练习。

空中向右使用蜘蛛丝移动

空中向左使用蜘蛛丝移动

跳跃/空中使用蜘蛛丝

蹲下/匍匐前进

进入地图

X等键位功能与十字键相同

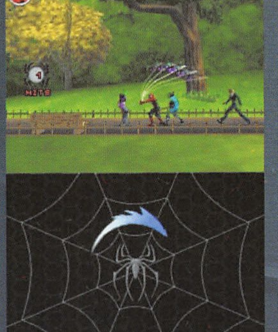
返回游戏

暂停/跳过剧情

非常的丰富的攻击手段！

■ **蜘蛛丝：** 由于触摸屏的便利所以蜘蛛丝竟然成为了这个游戏主要的攻击手段，在游戏中点击屏幕任意地方即可使出，通过点击的方向可以让蜘蛛侠朝该方向发射蜘蛛丝，十分方便，而且捆住敌人不需要点击敌人准确的位置，只需要朝大于敌人身位地方向发射即可。敌人命中后会出现两种不同的状态：状态1——敌人呈现被捆绑姿态同时蜘蛛侠会拉住蛛丝之后可以接续多种攻击手段。状态2——敌人呈现被捆绑姿态后立刻移动方向键，此时敌人出现被捆绑姿态，蜘蛛侠却仍然可以自由活动。通过这两种不同的状态可以引发出多种攻击方式。

■ **引申攻击1：** 状态1时用触摸笔向后滑动可以把敌人拉至自己身边同时一脚踹出。此技能可以连续使用。



■ **引申攻击2：** 状态1时向上滑动令敌人进入浮空状态后朝敌人的方向再次使用蜘蛛丝，会出现同引申攻击1相同的效果，最多可以连续使用三次。

■ **普通攻击1：** 向前小距离用触摸笔滑动，可以连续使用三次。蜘蛛丝捆住敌人后使用可以快速滑动到敌人面前进行打击。

■ **普通攻击2：** 向上小距离用触摸笔滑动，敌人在地上时蜘蛛侠会用上钩拳将对手浮空，在空中使用则会出现一个飞腿攻击。蜘蛛丝捆住敌人后使用会将敌人扔至空中呈现浮空状态。

■ **普通攻击3：** 向斜下小距离用触摸笔滑动，使用铲腿，在角落中可以重复使用但是此技巧并不是连续攻击。

■ **跳跃：** 跳跃有两种方法，一种是按方向键上/X，另外一种就是将敌人打到空中后用触摸笔从下向上滑动就可以跳跃同时在空中停留一小段时间，跳跃时仍然可以使用蜘蛛丝。由跳跃引发的特殊技有很多玩家可以自由选择发挥。

■ **特殊技1：** 跳跃后用触摸笔从下向上滑动即可使用二段跳跃。

■ **特殊技2：** 跳跃后用触摸笔朝八个不同的方向滑动可以使用快速得突进技巧，这个技巧有攻击性，向下方滑动时如果遇到敌人则自动变成踩踏技巧，有时可以将敌人踩晕。

■ **特殊技3：** 从上向下用触摸笔滑动可使用闪避，此技巧主要用来躲避敌人射出得子弹以及一些远距离攻击。

■ **特殊技4：** 与敌人近距离时向后按动方向键就会使用后小跳躲避敌人的攻击。

■ **特殊技5：** 按住下可以让蜘蛛侠蹲下，按住斜下可以匍匐前进。

■ **特殊技6：** 玩家可以随时随地在高楼大厦的任何地方进行移动，因为这是蜘蛛侠的招牌移动方式。

■ **投出敌人：** 距离敌人很近的时候朝相反方向滑动会将敌人投出，如果朝斜上滑动的话会将敌人扔到空中达成浮空状态。

游戏选项

STORY——故事模式，带领玩家进入蜘蛛侠3的世界。总共为玩家提供了三个存档，每个存档最后都会以完成度结尾，玩家要在游戏中尽可能的完成支线任务以及收集每个关卡中的隐藏道具以便达成最完美的完成度。

MEHRSPIELEA——联机模式，可以与玩家一同进行游戏，竞争或者是杀戮。

EXTRAS——各种附加要素，其中包括人物介绍，过场电影回放，开启隐藏要素，制作人员名单。

OPTIONEN——调节音乐与音效。

进入游戏后按下暂停键会出现5个文字选项与四个图标选项，上屏中所显示得是每个关卡中所存在的三个隐藏道具，一般都隐藏在高空之中，玩家要利用蜘蛛侠的高空飞跃能力找到它们。

FORTSETZEN——回到游戏

黄家宇	多多加油，你们是我第一个买就几年的杂志。
读者资料	男，17，广西省南宁市四中高一五班530001

NEUSTARTEN——重新进入游戏
HAUPTMENU——回到标题画面
OPTIONEN——调节音乐与音效
STATISTIH——查看所有关卡的完成率
按下暂停键下面所示的图标从左往右依次是
回到游戏——顾名思义
进入地图——游戏主要围绕着DOWNTOWN 、MIDTOWN、UPTOWN这三个市区进行游戏，在地图界面中主要以！号来表示事件的发生地点，在游戏中玩家按R或者L会显示与当前城市连接最近的几个城市名称。当玩家想要推动剧情的时候就可以寻找地图上标有！的地点来进入剧情，而有敌人头像的时候进入该区则会进入一些如救人、击败敌人等任务。在地图界面中玩家可以随意用触摸笔选择你想要进入的市区这点非常方便，而且标注也是一目了然。
购买技能——游戏中不光存在着默认的几款招式，玩家还可以在游戏中随时购买招式。在游戏中存在着金钱的设定当玩家使用招式攻击敌人的时候就会得到金钱，如果使用连续技攻击对手金钱就会进行累加，在屏幕上最多的HIT表示是99，玩家熟练的话可以一直继续下去最终得到大量的金钱，在后面会为大家详细的介绍各种购买招式的作用和如何利用蜘蛛丝达成无限连的方法。
招式重温——在这里可以重复练习所有学会的招式。可以练习的招式会有红色圆点表示。

购买招式说明

RUNDTAITT回旋踢——用触摸笔在屏幕中逆时针转一圈即可使用，非常好用的招式在打到敌人或者将敌人浮空后使用即可达到最大伤害效果。
HOMBO——SCHLAG三连击——普通攻击1进行变化，同样可以使用三次最终会有击倒敌人的可能。
NETZSCHLAG终极地狱——蜘蛛丝状态1时二分之一逆时针转半圈蜘蛛侠就会将敌人先扔到空中后再狠狠地摔向地面。
NETZAODEO蜘蛛回旋——蜘蛛丝状态1时逆时针转一圈就可以将敌人扔到空中进行回旋，可以攻击到其它敌人，

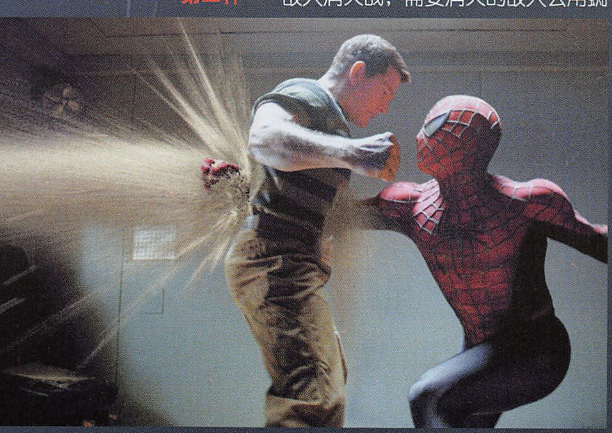




当被敌人围攻的时候可以用它来解围。
LUFTFAANGEN踩踏——在空中使用蜘蛛丝黏住对手后会使出踩踏攻击，如果点得快的话可以连续使用。
GELAD.ANGAIFF防护盔甲——可以承受更多敌人攻击。
REFLEXANGAIFF连续打击——当敌人昏厥的时候才能够使用的威力技能，使用后会对敌人进行连续打击，招式十分华丽。
ENEAGIEUPGRADE1生命上限——生命值上限提升15%
ENEAGIEUPGRADE2生命上限——生命值上限提升15%
NETZSCHWUNGUPGRADE至上跳跃——在空中使用蛛丝飞翔时，会飞得更远更高。
未解锁招式5——开启招式威力，随时变身等能力。

任务简报

在游戏中总共有三种任务模式
第一种——救人质；游戏中会有一些出现危机的市民，蜘蛛侠的任务就是将他们成功救出到指定地点。救市民的方法是在市民身边由下至上轻轻用触摸笔滑动，蜘蛛侠就会将市民放到肩上，随后只需要按照游戏所给的指示就可以顺利到达人质救出地点。
第二种——敌人消灭战；需要消灭的敌人会用蜘





蛛侠的头像来进行表示，玩家只需要找到他们并且消灭掉就可以完成任务，有时候游戏会综合以上两种任务进行混合搭配。

第三种——BOSS歼灭战：按照剧情所述玩家要消灭掉一些远比敌兵更加棘手的敌人，这些敌人就是电影中出现的主要BOSS角色，消灭BOSS的方法是找到BOSS的规律同时活用一些场景中出现的道具将会变得非常简单。

游戏地图

地点标示——每个街区都会有一些进入其它地点的标识，分别用蓝色、黄色和紫色表示。这三种分别代表进入下个地区、进入任务区、进入BOSS战或者相关剧情区。

在进行任务的时候屏幕右上角会出现有着蜘蛛侠LOGO的时间槽，一共四格。每消灭一个带有蜘蛛侠头像的敌人或者救下一个市民时间槽就会随之减少，当它们全部消失的时候玩家的任务就会宣告完成。

小提示

1.游戏中背景用3D建模再配合角色的2D建模将蜘蛛侠的世界融入玩家的手掌之中，按下暂停键会看到每关所拥有的各种隐藏道具，玩家要入手它们就可以获得更多的金钱。

2.游戏的剧情与电影版同步所以在游戏中一些敌人就会很自然地出现与电影版相同的弱点。灵活运用这些弱点你就可以将BOSS顺利击败。

3.当玩家在墙壁或者楼层中攀爬的时候快速按动方向键上就可以向上快速攀爬，这点十分有用，可以快速地到达目的地。

游戏心得

快速赚钱大法——用学得的招式攻击敌人是此游戏的乐趣之一，学得的这些招式会对敌人造成更大更多地伤害，关于如何运用将在下面进行详细解说。想要学得招式就需要获得金钱，但是光凭不断地攻击敌人所得到的那些微不足道的金钱攒起来实在是很麻烦，下面我就来交大家如何利用游戏的一些小BUG快速的得到大量金钱，以便玩家早期就可以购买到所有招式。

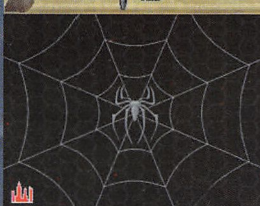
刚进入游戏后完成最开始的救人任务，顺便熟悉一下游戏中的各种操作。第一关完成后就会进入自由探索状态，也就是在地图中自由地闲逛，不但可以找到各种加金钱的道具还可以遇到敌人。遇到敌人后对敌人使用蜘蛛丝达成状态1之后使用普通攻击1，使用完成后快速再用蜘蛛丝将敌人缠绕接着再使用普通攻击1，如此循环下去即可得到大量金钱，因为这样做的目的可以让敌人在不受到最低伤害的情况下对其进行安全地连续攻击。如果有两个敌人那么玩家同样可以这么做，只要不是远距离攻击的敌人那么玩家是不会受到任何中断的。但是这里需要注意两点：第一，一些敌人是不能用蜘蛛丝进行缠绕的，所以遇到这些敌人就要尽快的将其消灭。第二如果遇到多个敌人那么玩家一定不要慌乱只需要对距离你最近的敌人使用无限连就可以保证安全，同时接二连三消灭敌人达成最高的金币获得数量。一些城市中敌人是无限出现的，所以关于敌人数量不足这点玩家大可以放心。



购买所有的招式之后玩家就可以利用这种技巧快速地消灭敌人，下面推荐一些能够快速杀死敌人的方法。

方法1：使用蜘蛛丝达成状态1之后快速向后用触摸笔滑动，蜘蛛侠就可以将敌人拉回后一脚踢出，之后马上继续使用蜘蛛丝状态1如此循环在初期可以快速地消灭敌人。

方法2：如果遇到不能够用蜘蛛丝捆住的敌人，

那么就要使用浮空技巧将其浮空之后再用蜘蛛丝将其拉回即可达成与方法1相同的效果，不过唯一遗憾的是此技巧不能够连续使用。

方法3： 在学会回旋踢之后玩家的伤害就可以达到最大。具体使用方法是将敌人打倒后在其身边使用回旋踢就会对其进行连续伤害。

方法4： 将敌人浮空在其快要落地的时候使用回旋踢就可以对其进行连续伤害，需要注意的是方向不同使用的形态也不一样，不过利用浮空在使用这种方法则会达成最高伤害。

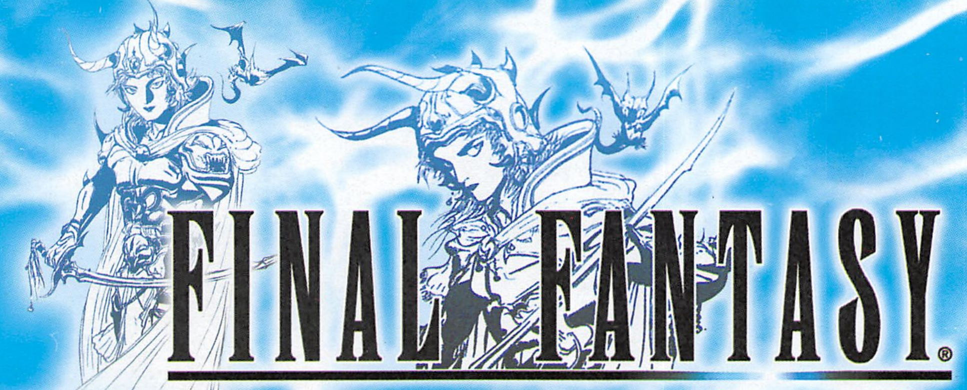
方法5： 利用地形环境，游戏中存在着一些如火灾现场，悬崖等一些特殊地形，使用蜘蛛丝将敌人扔到上面便可以对敌人达成一击必杀。

如果当玩家在游戏迷失方向找不到将游戏进行下去的路线时一定要多逛逛地图，顺便要记住每个城市的名称以便不走回头路。每完成一个紫色任务的时候就要进入地图状态去看看那里的情况，以及敌人与任务，因为这个游戏在地图设定上十分的贴心。

《蜘蛛侠3》让电影迷们在家中好好地体验了一次蜘蛛侠的感觉，这次的NDS版本活用了触摸屏的设定成为了所有主机之中最为“特殊”的蜘蛛侠。







PSP	SQUARE ENIX	4月19日
	RPG	1人/3990日元
最终幻想I	存储需要672KB	

文/CNGBA极光工作组 licut

深入挑战「时の迷宫」补充攻略

上一次我们对PSP《最终幻想 周年纪念版》所包含的全新要素以及神秘的“时の谜宫”展开了探索，不仅领略到了周年纪念版所给我们带来的完全不同的感受，还随着勇士们一同在“时の谜宫”里先下五层，挥动手中的神兵利器斩妖除魔，运用智慧来破解神秘谜宫中的道道难题，实在是收获颇丰。可是“时の谜宫”的奥秘远不是只言片语可以讲完的哦！无穷无尽的变数和谜宫复杂的结构层次也不是短时间内可以探索清楚的，那么接下来就继续开始我们的“时の谜宫”之旅吧。

上一期已经提到过，《最终幻想 周年纪念版》新加入的“时の谜宫”的层次是非常复杂的，每层谜题有时随机出现、有时却又相对固定，影响各层谜宫谜题的因素尚无法获知，每个玩家进入“时の谜宫”后所经历的谜题顺序甚至隐藏要素的触发都是不固定的，而官方所透漏的料也是十分可怜。针对“时の谜宫”这种奇特的设计，要为大家提供一份完全指引性的流程探索攻略是很难做到的，本期针对新谜题和谜宫就不再按照流程模式来介绍了，而是相对独立的对各种类型的谜宫作出介绍和攻略，请大家留意。



神秘的“时の谜宫”之门，再次打开！



全新谜题/迷宫补完之一

在上一期的介绍中提到了“时の谜宫”第三层谜题——数蝙蝠。大致内容是在大量混乱的、随意飞舞的蝙蝠中穿梭，从而数出蝙蝠的具体数目，回答正确后才能通过神秘斗篷男身后的通道进入下一层。随着游戏的继续深入发现在这个蝙蝠谜题中问题其实是有两种情况存在的。第一种是以前提到的简单的数出蝙蝠数量，第二种则比较简单，只需要数出蝙蝠群中少数几个固定位置不飞舞的蝙蝠的数量即可。第二种情况出现的几率比第一种要小，做起来十分简单并不存在眼花缭乱的问题，只需要耐心

地数出不会飞的蝙蝠数量就可以了，一般答案是二到五只。

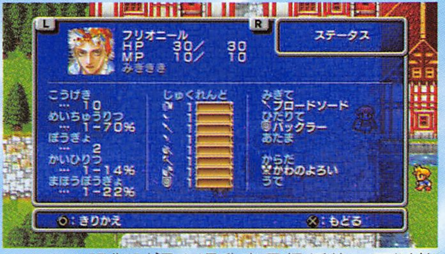
全新谜题/迷宫补完之二

在第一次的冒险中，“时の谜宫”的第二层出现的谜题是跟随“时之光”路线找出口（详细流程参照第79期）。其实在第二层的谜宫中也是有分支谜题存在的，并且同样设计巧妙，乐趣十足。如果是《最终幻想》系列或传统日式RPG的忠实FANS的话，如果不仔细多次品尝本作的“时の谜宫”实在是很可惜的哦！废话少说，下面就来着重介绍一下新谜题的内容吧！

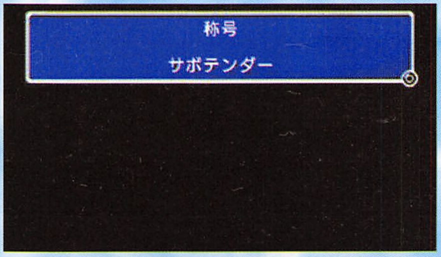
谜题指南：

1、谜题分支二和一之间最明显的判断方式就是谜宫风格的变化，这次第二层分支二的地图主色调是悦目的宝石蓝色宫殿，一旦随机到就能很容易地分辨出来。这里值得一提的是“时の谜宫”中的地图制作得实在是非常精美，虽然只是作为新要素在一款老旧的复刻作品中出现，但无论是场景设计还是渲染都完全不比现代同类作品逊色。

2、本关在出卖能力方面的限制比较宽松，其实只需要保留最基本的“逃脱”能力来应付敌人就足够了，甚至在“时の谜宫”中貌似最有效节省时间的“快速移动”能力也完全可以不用吝啬出卖给“时之光”——鉴于本关谜题的特殊性，快速移动几乎发挥不了作用，相对来说不如保留白魔法和补给性物品的使用权更重要，详情下面会提到。



3、限制时间内遇敌率是很低的，可以放心地搜索谜题石碑。找到石碑后听取本关介绍后便激活本层，谜题开始。本谜题的任务是将分布在石碑下方解谜广场中不同位置的符文石块推动到广场上方的八个相应位置之中。好吧，我承认，这很像推箱子游戏……可是却比推箱子游戏更难，因为不但要考虑各个符文石块的推法和顺序，还需要小心地躲避解谜广场中到处穿梭的机器人守卫，一旦符文石块碰到这些机器人便会损坏然后消失不见（注意，只要符文石块在机器人周围四格内就会损坏消失，而不是只有被机器人迎面撞到），这时需要与机器人对话才能恢复符文石块，并且石块自动回归原位……如果操作不注意如此反复几次，本来宽裕的时间就会开始吃紧了。在推动符文石块的过程中加速移动是没有效果的，这就是最开始出卖“加速移动”的原因所在了。



4、技巧和诀窍。首先机器人守卫的移动虽然很乱很快，但是路线其实是不变的，在推动符文石块的过程中观察好机器人的行动路线是非常有必要的。推荐方法是先观察好目的地位置的纵向方位，再把符文石块在机器人守卫接触不到的广场下方调整好方位，让石块和目的地位置保持在同一纵向坐标上后再开始向上推动石块。这时只需要集中精神看准机器人守卫移动的时机就可以了，把符文石块推到目的地其实并不难！因为游戏中主角只能简单地纵横两个方向移动，所以如果边推边瞄准目的地位置是相当耗费停滞时间的，也就让石块被机器人损坏的几率大大增加了。

5、全部八块符文石块全部推到了目的地后，谜宫会闪一次光，然后通向下一层的传送点便会激活。这里一定要注意的是离脱路线上会有非常高的几率遇到一组四只的黑/蓝龙敌人，它们的实力对于LV50以下的玩家队伍来说都是非常可怕的，基本上每次攻击都是群体雷属性魔法攻击，十分伤HP，一般LV45的黑魔法师挨上两三下就会倒下了，如果运气不好连续逃脱失败就会非常危险了！如果倒在它们手里便前功尽弃了，这一定是每个进入“时の谜宫”的探险者最不愿意面对的结局了。建议队伍中使用白魔法师每回合释放群体大治疗魔法，其余3人全部选择撤离，这样能支撑的回合要多不少。当然选择战斗也是可行的，但是相对逃脱来说不



↑推动符文石碑。

仅会消耗多得多的时间,而且对队员的伤害也大不少，而且RP不好的话遇上个两三次这种敌人也是可能的，RP不好的如果连续逃离失败倒也不如战斗划算！是不是非常有赌博的感觉，是逃是战就看玩家们的选择了。

全新谜题/迷宫补完之三

经历完前三层的奋斗，来到“时の谜宫”的第四层后除了上一期提到过的“找钥匙”谜题外也存在另外两个完全不同的分支谜题。可以看到随着“时の谜宫”的不断深入，分支居然也有越来越多的趋势了，看来“时の谜宫”还真是比想象中的要庞大许多！下面先向大家介绍分支二谜题的详细情况：

1、第四层分支二的谜宫地形比较复杂，遇敌率也比较高，还好敌人并不是十分强，可战可逃。在谜宫深处找到解谜石碑后了解本层谜宫的游戏规则，激活谜题；

2、这关的换取时间比以往的都要紧张，一旦解谜失败三次左右时间就会消耗完，这时也不必慌张，原地不要横向移动直接往上走几步就可以到石碑边了，再次对话就可以重新激活谜题，如此可以尽量减少遇敌的几率，并在最快时间内重新开始解谜（解谜的过程中即使时间消耗完也是不会掉HP的）；

3、本关谜题的任务是回答各个游戏角色出现的顺序。谜宫被激活后玩家会自动进入解谜



广场的中心位置，随后面前会有两道紫色灵火点燃，构成一条神奇的临时走廊！之后就得擦亮眼睛注意看了，走廊内会从上至下走出一队人马，里面的人都是《最终幻想 周年纪念版》中出现过的各种NPC人物和生物，例如每个城镇都有的魔法商店女巫、农夫村民、蝙蝠、会自动扫地的扫帚、甚至龙王巴哈姆特的小弟……每次队伍大概由八到十个单位组成，队伍中各个单位的数量、位置都是随机变化的。队伍的移动速度非常快，时间上也就够玩家每个单位看上两眼而已，想要向之前记录时间之光的移动路线（详情见上期文章）那样用纸笔记录也是完全没可能的。队伍走完后会向玩家提出各种各样的问题，目前统计其问题已经超过了八种，例如女巫是排在第几个位置、队伍第八个位置是什么东西、队伍最后一个是什么东西等等。最要命的是每组问题居然还是由三个小问题所组成！答错任何一个就解谜失败前功尽弃……真不愧是到目前为止在“时の谜宫”中遇到的第一大难题了；



↑观察“游行队伍”。

4、是不是感觉这简直是不可能完成的任务呢?虽然记忆每个单位的位置实在是不大可能的事，用笔记录时间也是不容许的……不过不用担心，这里就告诉你完美的解决方法！首先你需要的是一台具有摄录功能的数码相机或手机——当然你要用DV也可以，在队伍开始行动后华丽地开始录制吧，当最后问到三个问题时只需要轻松地反复看看录像就万事OK了。虽然有点无奈，但是确实是非常有效的稳妥办法。

全新谜题/迷宫补完之四

前面向大家详细介绍了“时の谜宫”第四层的三个随机谜宫中的前两个，那么现在再来把最后一个情况补充说明一下。

进入“时の谜宫”第四层后有一定几率会

遇到本层第三个谜题，这个谜题的难度也是相当高的，和“补完之三”中介绍的谜题难度不相上下，而且谜宫的构成也是前所未有的复杂，希望本篇补完介绍能对勇闯谜宫的玩家们有所帮助。

1、这关的能力换取情况倒是没有什么特别需要注意的，唯一不能舍弃的能力就是“加速移动”。本谜题与其他谜题最大的同的特点就是需要玩家对主角的灵活操纵，具体原因下面会提到；

2、本关谜宫比较复杂，死路很多，只有一条路是通向目的地宝箱的。谜宫基本形状呈横向长方形，在谜宫中探索时建议大体上按左上向右下的方向移动。在谜宫中心地带搜索到解谜石碑后仔细听取石碑的提示，触发谜题。激活谜题后谜宫里各处会出现很多游动巡逻的龙族，当玩家在谜宫中搜索前进时一旦面对龙族而且基本距离在八格左右就会被龙族发现，白光闪过后玩家便会被重置于石碑附近的起始点，前功尽弃。在谜宫中一定要活用加速移动来探路，即往前方快速移动探明路线以及前方是否有龙族，在龙族发现前再折返。因为龙族发现玩家前系统需要大概1秒左右的反应时间，所以熟练的反复前——后折返前进既可以保证不被龙族巡逻发现,同时稳步前进。在谜宫的深处的一个房间中可以找到本谜题的目标物——宝箱。打开宝箱释放谜之光，恭喜你~谜题至此便解开一大半了。接下来要做的便是从谜宫深处撤离，向右下探索找到传送点离开这个谜宫，路上的挑战也不简单，依然有强大的蓝龙四人组不断骚扰，可见想要成功地离开谜宫不仅需要把人物培养得足够强大，同时一点点RP也是少不了的哦；

3、技巧和诀窍。在谜宫中探索时有时会遇到些巡逻路线很紧凑的龙族，十分容易被发现。但是这种地方一般会有特殊的地形来为玩家们服务。例如又直又长的通道上有一只龙族快速地反复巡逻，即使抓住时机全程加速通过也会被发现；又或在拐角处有龙族频繁短促地反复封死了拐角，等等。那么这个时候要做的便是仔细观察必经之路上的各种小细节，例如第一种情况的直道上往往会存在一到两个的凹下处，那么我们如果在龙族反身的时候快速先躲进凹进处，即使龙族再回身巡逻甚至从身边经过也是不会发现玩家的！接下来再次耐心等待龙族的第二次反身后再从凹进处继续前进就能很顺利地穿过这段被龙族封锁的直道啦。拐角处也是如此，总之需要记住的只有一点，只要有龙族巡逻的地方其实都不会是死路或者无法通过的，附近必有可以利用的地形或者其他支线道路；



↑比较强的黑龙组。

4、找到宝箱解开谜题后，如果对自己的能力和运气有信心的话可以回到起始点，会发现本来封锁住的解谜区域外的谜宫现在可以进入了。继续往左下搜索可以在一个房间的宝箱中得到永久增加角色智力上限的道具。不过道具虽诱人，如果实力不济在寻宝路上队伍惨遭灭门可就得不偿失了，大家一定要仔细斟酌哦！

全新谜题/迷宫补完之五

前面已经详细剖析了“时の谜宫”前四层的各种随机谜题和情况，在经过扑朔谜离、难度甚高的第四层后，“时の谜宫”的第五层又会存在什么样的随机谜题和秘密呢？

1、上一次我们提到了“时の谜宫”第五层最高几率谜题是“弹音符”小游戏，不过除了这种简单的情况之外其实还存在着一种难度非常之高的“黑暗寻路”谜题！这个谜题才是真正意义上的纯谜宫游戏，不仅地图超级复杂和庞大，而且地形的设置不仅仅是几条死胡同这么简单，一旦走错一条路就会浪费大量时间一直错下去，等发现是条死路时回去的路也是非常遥远了。下面是各种情况的详细介绍：

2、本关谜宫游戏的重要特点之一是“黑”。这个特性类似于ARPG或RTS游戏中的“谜雾”系统，即只有玩家附近固定范围内的地形才能被显示出来，就是说前面和附近的岔路口等是很难被发现的，在这种谜宫中移动对玩家直觉和记忆力的要求高了不少。玩家角色初始的可见范围简直可以用可怜来形容，除了主角本身

外也不过是延伸到了一厘米的半径范围，这种情况下想找到正确的路线几乎只能靠运气乱走乱撞。幸好谜宫中每隔大约20步左右的距离都会设置一个烛台，只需要走到烛台边按下确定键即可点亮蜡烛，每点亮一个烛台玩家的可视范围就会增加一个等级。可是烛台每隔约二十秒就会熄灭（这蜡烛的质量也太……），所以如果不抓紧时间行动的话点亮蜡烛也是于事无补了。还有比较可恶的一点是，并不是每个蜡烛都是那么容易点亮的，不少蜡烛前都有墙壁阻拦“可远观而不可亵玩，要想点亮它还得从另一个方向接近，实在是很让人恼火。一旦点亮了四个或以上的蜡烛后，可视范围就非常大了，寻找路线也方便了很多，可惜时间非常有限。



↑穿越黑暗迷雾，最后找到希望之光！

3、本谜宫的路线实在是太复杂，而且很多支线都是有很强欺骗性质的，所以想要短时间找到目标宝箱是很难的，建议在谜宫开始时用笔和纸简单地记录一下已经探索过的路线，用排除法最终找到正确的路。笔者第一次就是因为没有任何心理准备便开始肆意乱闯而吃了不少苦头，因为谜宫的地形很多都是非常类似而且机械重复的，回过头又开始反复探索老路线的情况也时有发生。最终在谜宫深处找到解谜宝箱后释放时之光，整个地图恢复了光明，豁然开朗。推荐探索大致方向为右下——正上。

全新谜题/迷宫补完之六

接下来还有个比较有特点的谜题这里也向大家简单地介绍下，那就是“找朋友”游戏(众人：孩子你几岁了？）！

1、本谜题的目的很单纯，在地图的四个角上分布着一共四对、八个石制NPC/生物雕像，只要把相同的雕像推到一起,并让相同的雕像面对面,这一组雕像就算找到朋友随后消失了，依次做完四对谜题就能解开；



↑帮蝙蝠兄弟“找朋友”。

2、类似于著名的“推箱子”游戏，在移动雕像时需要稍微注意下推动的顺序，不要把雕像推到死角。如不小心推到了不恰当的地方且无可挽回的话可以和石碑对话重启游戏。对着雕像按一下确定键有两个选项，一是推动，二是转动方向,因为两个雕像在一起是不够的，还得调整到面对面的状态才可以消除一对。

最终挑战/总结篇

两期下来林林总总介绍了各种各样的谜题，这些虽然不是“时の谜宫”所包含的所有谜题(各种谜题的总数为30个，不过中间不少是大同小异），但基本是比较具有代表性的了，希望对玩家们有所帮助。

○关于最终战斗的判定

在闯过了各种谜题后，最终会在第六层或第七层遇到“时の谜宫”中的最终BOSS。这里说明一下，每个BOSS的形态是不相同的，只有符合一定条件后在第七层才能遇到不同的BOSS。BOSS的形态实在是不好形容，说是大杂烩应该是最贴切的了……在前面解谜题的过程中如果在能力换取的规定时间内解开谜题，该层的传送口会以蓝色状态显示，反之则是以红色状态显示。蓝色的传送口能将玩家传送到更高级的层面中去，最后遇到的BOSS是何种类型就是取决于玩家之前进入蓝色传送点的次数——当然，达成蓝色传送的次数越多，最终的BOSS也就越强大。

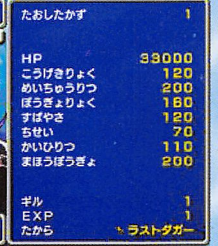
○关于最终BOSS战斗

最终BOSS一共有8种形态，在怪物图鉴中的编号为196-203。

该BOSS不仅HP够厚（30000-42000），而且攻击方式也是十分多样。初级形态下普通物理攻击的威力尚可接受，但是最终形态就让人感到无所适从了，在LV80左右的水平下一击下来除了骑士还能坚持不倒，其他职业很难逃过

一死，有时它还会莫名其妙的增加攻击次数，对玩家队伍造成毁灭性的伤害；魔法攻击方面相对于物理攻击来说还能承受，一旦释放基本都是群体伤害的魔法，运用各种抗性魔法可以有效地减少队伍受掉的伤害；异常状态攻击竟然也是群体性的，还是比较让人头痛，但是带上相应装备也是可以承受得住的。个人感觉该BOSS的最大威胁还是最“朴实”的物理单个攻击方式，攻击力实在是史无前例的可怕。最后着重要介绍的是该BOSS竟然还会封印术，封印术的作用和进入谜宫每层出卖能力类似，随机禁用玩家的一项指令（战斗中），如果运气不好白魔法被禁掉，后果不堪设想。



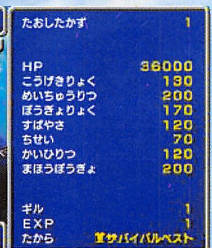










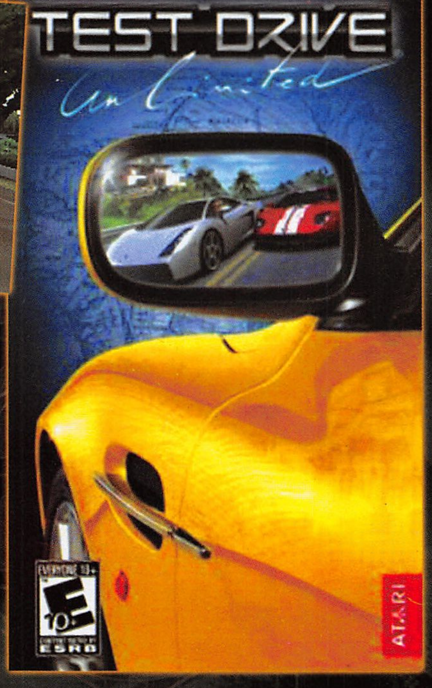



打法方面，首先队伍的级别一定要足够……LV80~90是基本的基本，个人建议LV99再去尝试。

白魔法师每个回合死命地群加防御群补HP，被禁掉攻击能力的队员也要使用道具来维持住HP和协助队友，不容一丝松懈。攻击方式最好是不要期待魔法，魔法作为辅助支持肉搏才是比较可靠的打法。消灭最终BOSS后可以获得各种特别的称号（具体规律还没有摸清楚），如果之前在限制时间内都能解开各种谜题的话，离开“时の谜宫”后就能在解开的トライアルダンジョン模式中任意地选择各种已通过的谜题来游玩，相信这对某些究极搏派玩家来说这又足够花上好一阵时间了。

总的看下来，这次的《最终幻想 周年纪念版》中所添加的实质内容除了“时の谜宫”外其实并没有什么很明显的新元素，不过“时の谜宫”的精彩和庞大也已让人感到相当满足了，而“时の谜宫”的加入也成了玩家们不断培养角色的新动力。为了“时の谜宫”里那无穷无尽的秘密和挑战，继续修炼吧，勇士们！





《无限驾驶》作为去年登陆次世代主机——XBOX360平台的虚拟竞技游戏大作，一经发售就受到世界范围内玩家广泛的好评。游戏中不仅拥有广大开阔驾驶的区域，众多大牌实名跑车的登陆也大大地激发了人们游戏的欲望。而开放的XBOX LIVE网络平台更为全世界玩家提供一个可以共同享受赛车竞技游戏的乐趣。如今这款作品有些让人惊异地登陆了PSP掌机平台，到底它的表现如何还是让我们一起来看一看吧！

PSP	ATARI	2007年3月21日
	RAC	1-4人/39.99美元
极限驾驶 无限		384K

基本操作

键位	作用
方向键“上”	切换MINI地图的大小
方向键“左”“右”	切换驾驶模式
方向键“下”	调节车内收音机的频道
类比摇杆	控制车辆左右的方向
SELECT键	在车辆离开马路时自动回到路的中央
START键	暂停、并调出主菜单
△键	在比赛点、出租点等位置时点击进入
□键	刹车、倒车
○键	否定
×键	决定、油门
L键	切换车内视角(共有三种)
R键	切换为车尾视角



游戏的基本进行方式

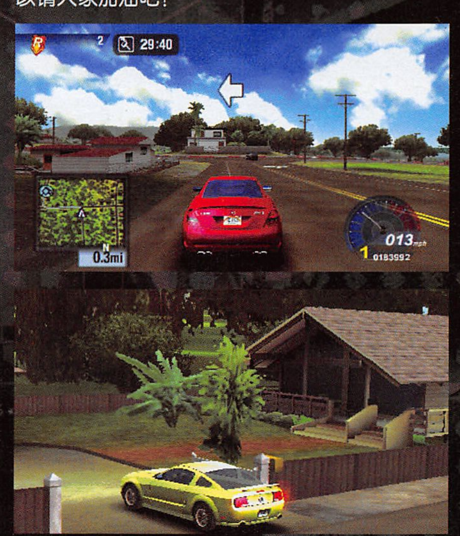
本作同其它赛车游戏有着很大的不同，虽然在游戏中也存在着很多“竞技”的要素。但实际上将本作的游戏类型称为“育成类赛车游戏”更为恰当。如果抛去线上与玩家之间的竞技模式，那么玩家的游戏目的主要还是以收集和不断强化自己的爱车为主。至于各种比赛只是一种赚取游戏中货币的方法（当然也不排除有些玩家希望能够在个别赛道上创造出极限成绩），只有拥有足够的货币才能购买更加昂贵的跑车、甚至是极其豪华的洋宅别墅，当然，越好的别墅，其搭配的车库数量就会越多，而装修得也就更加的豪华。所以说，本作面对的是那些对跑车极其热衷的玩家群体。毕竟，在现实中想拥有类似的东西对绝大部分普通人来说还是比较困难的，在游戏过一把干瘾也是个不错的选择。

初期介绍

一些玩家在刚上手本作时，可能会有些不适应，毕竟游戏方式并不是我们通常所接触的，如果语言不通的话，很容易犯糊涂。下面就让笔者来向你做个小小的介绍吧。

游戏开始后，玩家会乘坐飞机来到一个名为Oahu的美丽的小岛上。下了飞机在一家叫做V-RENT的租车店里随意租一辆跑车。这里选择一辆便宜的就好(要便宜的就租D级的吧)。虽然现在主角的身上有16万美元，但鉴于过会儿还要购买别墅，所以就别在这里花冤枉钱了，租车的时间选30分钟足够了。一切手续办好后就可以驾驶上你租来的车在岛上随便闲逛一下了(当然，这里也可以先租1个小时最贵的跑车在岛上炫耀一圈)。

根据提示，按照车上的GPS定位系统来到指定位置，在这里要进行一场热身赛，进入的方法是按△键。也许看到这儿大家会问，为什么马上就会有比赛之前不租一辆稍微好一点的车呢？实际上笔者这也是为大家考虑，这款游戏只要玩上一段时间就会明白，好车虽然在速度、转弯能力等方面会占绝对的优势，但如果玩家无法去驾御它的话，再好的车也一样会驶出马路或者撞上路旁的电线杆上。一开始在没有熟悉游戏手感的前提下，用速度快的跑车反倒更容易失控，并且这场比赛的难度很低，即使是用最低的D等级的跑车只要控制好不出意外，也一样可以拿到冠军。所以请大家加油吧！



获取热身赛的胜利后，玩家就准备购买属于自己的一辆跑车了，在地图上三家的汽车商店中选择一家自己的心仪的吧（建议购买E等级的跑车，从简单开始学起），看好自己喜欢的跑车就可以进行购买了。但注意要多给自己留些现金哦，因为一会儿还要买别墅呢。

买好第一辆跑车后，就该为自己找个落脚的



地方了。从汽车商店到达指定的房地产公司的距离有些远，正好可以趁这个机会多多熟悉新买跑车的性能。但注意不要被警察逮到超速哦！虽然不会被抓到拘留所里问候一下自己的亲人，但也免不了数额巨大的罚款。到达房地产公司后，玩家没有选择，只能买下最便宜的价值10万美元拥有四个车库的别墅Wapahu Village。至于剩下的钱就留下好了，等以后比赛赢得了奖金多买几辆好的跑车和大一些的别墅吧！当然，这些都是后话了。安家以后，游戏的初期就告一段落了，后面则需要玩家自己努力了！

常见问题解疑

Q：别墅的作用

A： 在陌生的岛屿上生活有一个安家的场所自然是非常重要。当然，在游戏中并不存在生存的问题，所以所谓的别墅更像是一个炫耀的资本。在大地图上有椰子树和房子的图标就是别墅的所在地。游戏中购买的跑车都可以存放在这里。在购买别墅时，要特别注意它所拥有的车库数量，否则以后跑车多了没地方存可就惨了。另外回到别墅后还可以在这里查到一些你在游戏中完成的各种资料。

●NEWS

可以从这里获得一些重要的资料。

●STATISTICS

在OVERALL中可以看到目前自己游戏的各种数据。

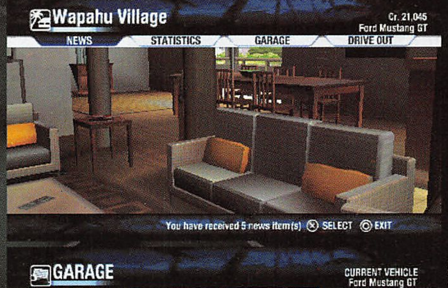
Total time	游戏时间
Play level	玩家等级
Master points	大师点数
Number of Gold cups	获得金杯的数目
Number of Silver cups	获得银杯的数目
Number of Bronze cups	获得铜杯的数目
Number of cars owned	拥有跑车的数目
Number of houses owned	拥有别墅的数目
Number of times arrested	被警察处罚的次数

●GARAGE

在车库中可以对目前玩家所收集的跑车进行鉴赏，包括车身的各个细节以及其各种参数属性。

●DRIVE OUT

离开。





Q：地图上各图标表示什么意思？

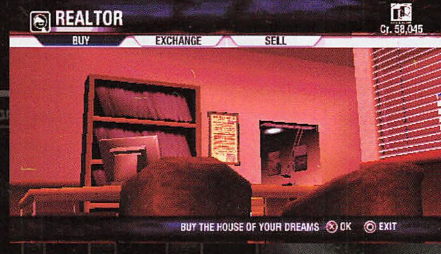
A： 在主菜单中找到MAP选项就可以通过GPS来对整个岛屿的地图进行俯瞰。利用L和R键还可以对地图进行放大和缩小。而SELECT键的作用则是切换地图上图标的类型，其中CHALLENGES类型下的类型图标均可以进行比赛，在本作中比赛类型只有锦标赛和计时赛两种，其中旗帜的图标表示的是锦标赛，而秒表则是计时赛。比较遗憾的是，在本作中无法自由去参加各种比赛，也没有了XBOX360版中记时运送路边美女的随机任务。

KEY LOCATIONS类型的图标有许多种，其中包括汽车公司（图案的上方有美元的图案下边是汽车）、房地产公司（图案是房子）、汽车出租点（钥匙标志）、汽车零件贩卖店（扳手图案）。随着游戏的进行，岛屿上会有越来越多新店面的出现。只要在地图上出现并且图案是亮的地方，只要点击就可以直接到达。不需要驾车前往。

PLAYERS类型中表示的是网络中其他玩家的位置。

Q：跑车的各种参数都有什么意义？

A： 想要在比赛中胜出，就要充分了解自己所驾驶的跑车到底拥有怎样的性能特点。不同的跑车在各种路面上的表现也都有着很大的差异。所以在购买跑车前一定要充分了解到它的各种参数所表示的内容。



ACCELERATION	加速度
SPEED	速度
HANDLING	方向盘性能
BRAKING	刹车
TOP SPEED	最大速度
0–60mph	加速到60mph所需要的时间
WEIGHT	重量
MAX.POWER	最大动力

在观察跑车性能的界面下，再按□键还能看到它更加详细的参数。另外跑车的等级也是一个非常重要的参数，从E到A不同的级别也表示该车的性能差异。当然，价钱也是跟性能成正比的，想要拥有一辆顶级的跑车，就不得不付出很高的代价。另外，跑车的等级还会跟比赛的参加资格有关，绝大部分比赛都会限制跑车的等级，以避免性能过强的车辆在比赛中获得压倒性的优势。当然，也会有少量的比赛点会规定无等级限制。



Q：为什么我总会被警察纠缠？

A： 因为在这款游戏中，车辆并不存在损坏的设定，所以在整个游戏中唯一会对玩家产生威胁的，就是在马路上如幽灵一般存在的警车们。任何地方自然都有它的一条法规，Oahu岛自然也不例外，违反交通规则就会被处以严厉的处罚。在游戏中，当遇到警车时一定要注意自己的车速（地图上菱形闪光的标志是警车的所在位置），超速或者与其它车辆发生摩擦碰撞后都会引起他们的注意。如果警车发现玩家有违规行为就会对我们进行追赶，如果可以把警车甩掉的话就可以避免被罚款。但是，警车的速度普遍很快，如果自己的

跑车性能不强的话很难摆脱。在追逐途中如果意外地再发生交通事故的话，那么警察的警戒程度就会增高，再想甩掉就更难了，而被抓住后的罚款则更是天价。所以说，大家平时一定要小心，至少在警车接近的时候，千万不要引火上身哦！

■PSP版《无限驾驶》到底能有多少移植度？

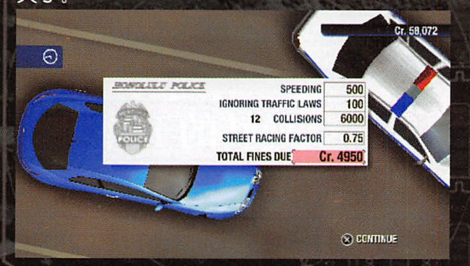
相信很多玩过XBOX360版《无限驾驶》的朋友一定会对这个问题相当感兴趣。虽然就目前来说PSP的机能在掌机平台中依然还是“龙头老大”，但跟同时期的家用主机相比，在硬件性能上还是拥有相当大差距的。移植PS2游戏姑且还能勉强，移植次世代平台XBOX360的游戏是不是有些太过牵强了吗？抱着这样的念头笔者特意地对两款作品进行了比较。在游戏画面、音效方面，两者的差距无疑是十分巨大的，虽然打眼看上去游戏中出现的车辆和背景也可以勉强接受，但实际建模却都十分地简单、贴图也实在称不上是精细，并且场景重复的现象比较严重。但这并意味着PSP版本的画面并不优秀，如果与PSP平台上同类型的游戏进行比较的话，本作的画面应属上乘，而最让人惊讶的是，游戏竟然也可以像XBOX360版那样在不需要任何的读盘时间的前提下，任意在广阔岛屿上“狂飚”。要知道当初PSP版《横行霸道 自由都市故事》中的城市地图远远不如本作大，但每切换一个场景却都要经过近1分钟漫长的读盘时间。就这一点上来说，本作的表现已经相当地不俗了。音效方面比较让人失望，表现得十分的一般，不同车辆的各种引擎的声音基本听不出区别，只有简单的几种而已。

还有一点比较有趣的区别就是，在XBOX360版的《无限驾驶》中，玩家是可以在几种不同造型的角色形象中进行选择的，甚至还可以选择女性的形象进行岛屿上的跑车冒险。而在本作中，则只有固定的一种角色形象，这稍微让人感到有些遗憾。而原作中开篇那段并称不上精美的即时



演算的过场动画，只是稍微加工渲染了一下就拿到PSP版的本作中变成了一段CG。这倒是无可厚非，很多从PS2上移植到PSP的游戏都采用了类似的讨巧的方法。

在游戏方面，因为暂时没有条件上网，所以并没有测试网络上游戏的表现如何。毕竟，XBOX360的本作能够获得空前的人气，与游戏和XBOX LIVE完美的结合是分不开关系的。但是可以想象，在没有官方服务器的PSP无线网络平台下，PSP版《无限驾驶》在多人游戏方面肯定是无法与XBOX360版相比。显然，丧失了这一卖点的本作自然要在单机模式上多下功夫了。



但是数个小时的初玩体验下来后，并没有让我感到一丝的优越感。相比XBOX360版的原作，PSP版的《无限驾驶》在诸多方面都进行了不同程度的删减，甚至连任务模式都少了“拉送美女”这一大项。而所有游戏中出现的车辆都没有经过厂商的授权，跑车只有形似却不像XBOX360版那样拥有自己显眼的牌子。最让人无法理解的是，原作中利用GPS系统可以自由进行选择参赛的比赛系统，在本作中却变成了极其死板的任务制，玩家甚至无法自由地选择下一项希望参加的比赛项目，而是必须得由游戏自己来决定。在XBOX360版中，无论之前是否到达过的比赛点，都是可以自由驾车到该位置进行尝试的。而在本作中如果系统所列出的任务表中没有到达那里，那么只能看着大地图上暗色的图标一直等待下去。对于这种完全不是技术上的原因而进行的游戏大缩水，笔者实在有些无法理解。这样的单机系统，将游戏最大的卖点——自由享受的驾驶乐趣，亵渎地体无完肤……

最后说下自己的个人想法，本作虽然外在表现不俗，但游戏本质的东西却实在欠缺推敲，如果要说移植度的话，只能说勉强达到60%吧……各位喜欢赛车竞技的玩家们，如果有条件，还是去玩XBOX360版吧！

文/责：岚枫

于余宝	身为高三学生的我，马上就要面临高考的折磨，希望喜欢PG的高三同学，能如愿的考上理想的大学。
读者资料	男，19，大连市中山区新柳街91号2-3-2，116001

逆転裁判4 真相解明

NDS	CAPCOM	2007.4.12
	法庭冒险	1人/5040日元
逆转裁判4		512Mb

第一话 逆转的王牌

事件背景

在一家俄式红菜汤餐馆地下2楼的小黑屋中，一场早已被“计划”着的梭哈赌局，在揭开牌面“KKKAA”对“777AA”后，黑暗中一片混乱……

而前作主角成步堂龙一却是本次事件的最大嫌疑人，因为多年前被人陷害而被吊销律师执照的他就在这家红菜汤餐馆中担任钢琴师，并根据客人的需要而与他们进行梭哈对决。



时间	4月20日
检察官	亚内武文
被害人	浦伏影郎
被告	成步堂龙一
凶犯	牙琉雾人（杀人罪）

登场人物介绍

王泥喜法介 本作男主角，新人律师，从师于名律师牙琉雾人，并被成步堂指定其为本案中自己的辩护人，在成步堂的开导下激发出了自己的“看穿”潜力，王泥喜的执着和坚持就如同当年的成步堂一样，对于伪造证据者深恶痛绝，哪怕是对自己所尊敬的成步堂前辈也一样。此外他还有着为了寻求真相而敢于“大义灭亲”的胆魄，在亲手将师傅牙琉雾人送进牢狱之后，面对失业的他招架不住成步堂父女俩的唱双簧攻势而最终投靠在成步堂万能事务所的门下。通过后来的一系列事件，王泥喜也终于找回了自己的真正身世。

成步堂龙一 系列前三作的男主角，曾经是大名鼎鼎的完全无败的优秀律师，因为7年前被人设计使用伪证而失去了律师资格，从此在一家俄式红菜汤餐馆担任挂名的钢琴师，而实际上却是一名专职的扑克手，他将自己在法庭上所擅长的看穿能力也运用到扑克对决中，因此也同样创下了完全无败的骄人战绩，并在与浦伏的对决中早就看出了对方的阴谋。在此次事件中成步堂再次成为了被告，距离上一次的被告经历已经是12年前的学生时代，这些年来已不是律师的成步堂与自己的养女美贯快乐地过着相依为命的生活，虽然看似落魄，但已步入而立之年的成步堂却一直发挥着自己大智若愚的能力帮助着王泥喜。

■出场记录：《逆转裁判1》、《逆转裁判2》、《逆转裁判3》、《复苏的逆转》。

牙琉雾人 牙琉律师事务所所长，被称为时下最高辩护人的超一流律师，原本是王泥喜最尊敬的人，同时也是成步堂的“好友”，

刘马丽	新来的小编菜团，希望你以后好活在岚枫老大的魔爪下，不要成了他的备用口粮，还有你以后的形象，不会真的是一个菜团吧。
读者资料	男，16，天津市和平区鞍山道140号楼304，300052

但却是个为人师表的衣冠禽兽。他是本案中作案手法并不高明的真凶，且还患有色盲这样的缺陷弱点，已致于不能正常判别颜色，也正是因此而造成其罪行败露。牙琉在7年前曾与成步堂结下过一次瓜葛，并导致成步堂的律师执照被吊销，现在虽然表面上装作成步堂的好友而且还在这次案发当晚与其共进过晚餐，但却在当晚一直窥视着小黑屋中赌局的情况，最后趁混乱局面利用暗道潜入杀害浦伏影郎。

浦伏影郎 本案被害者，最近才回国，在俄式红菜汤餐馆地下2楼的小黑屋中与成步堂进行梭哈赌局，之后因前额被酒瓶重击、脑内出血造成脑压上升而身亡。其雇佣餐馆内的女服务员逆居雅香为其设计陷害的助手，计划落空后恼怒的浦伏打昏了雅香。

逆居雅香 俄式红菜汤餐馆的女服务员，本案“目击证人”，擅长摄影，除了专为顾客提供照相服务外，还是一个专业的出千手，其受浦伏所雇，原本计划在赌局中陷害成步堂，在整个案发过程中她也拍下了不少的照片。

亚内武文 再次换上新发型的老资历检察官，系列每作都不会缺少的老人物，以击败成步堂为自己最大的人生目标，每每作为新人粉碎机登场的他却总是被新人给华丽的挫败。

■出场记录：《逆转裁判1》、《逆转裁判2》、《逆转裁判3》。

事件概要

事件发生于逆转3之后7年的舞台，俄式红菜汤餐馆地下二楼的小黑屋里发生了命案，死者是最近才回国的浦伏影郎，死前他正与该餐馆的钢琴师兼扑克手成步堂龙一使用背面为蓝、红两种色的两组扑克牌对局梭哈。浦伏是因前额被酒瓶凶器击打造成颅内出血而死，酒瓶上





留有成步堂的指纹，再加上目击证人，因此成步堂成为犯罪嫌疑人。

供职于牙琉律师事务所的新人律师王泥喜法介的首次出庭就接手命案，而且还是被成步堂亲自特别指定委托。与王泥喜一开始略显紧张的状态形成鲜明对比的是成步堂自己却不慌不慢的相当自信，并频频以暗示来指导王泥喜。而首位出场的证人逆居雅香虽然是餐馆中服务生，但却是个不折不扣的千术师，从其破绽颇多的证词中一步步抽丝拨茧地了解到她被客人也即是被害浦伏影郎所收买，目的即是在对局的时候让牌面上出现5张A，同时也故意偷放鬼牌到成步堂的身上，就可以利用搜身来陷害成步堂出千，从而打破其作为扑克手完全无败的记录。但早已被成步堂看穿的诡计最终未能得逞，不但没有搜出鬼牌，反而恼羞成怒的浦伏将雅香打昏。



由于证人的证词不足信，而又没有能绝对证明成步堂是真凶的证据，再加上案发后是成步堂自己上楼用手机报的案，因此在凶案现场还可能存在第三人。而这有作案嫌疑的第三人正是法庭上唯一坚持两组扑克牌都是蓝色的略有些色盲的牙琉雾人。坚持要了解事实真相的王泥喜与牙琉师徒反目，在牙琉被推上有嫌疑的证人席后，成步堂站到了助手席帮助王泥喜进行着一场一切都早已在其计算之内的“逆转”。最终成步堂以其人之道还治其人之身，用一张伪

刘强	自从有了NDSL以后它的工作时间就没短过十二小时，真怕它挺不住，可我又忍不住想玩啊。
读者资料	男，22，河北省唐山市古冶区西开楼1-3-3，063000

造的假证据扑克牌，诱诈牙琉自己露馅出实情，而当年其实也正是牙琉故意设计让成步堂使用伪造的假证据而被吊销了律师执照。原来在案发当晚与成步堂用过晚餐后就回家的牙琉其实一直都躲在小黑屋外的窗口处窥视房间里的情况，当雅香昏掉后成步堂出去报案之时，正是牙琉通过房间后面的秘道跑进来用酒瓶砸死了浦伏，而因为溅出来的血滴在了其中一张A上而不得不在慌乱中用另一组牌补上，这也就是为什么雅香所看到的牌面与最终现场照片中的情形不同的原因。最后在铁证下，牙琉不得不伏法，而刚刚才初出茅庐的王泥喜也立即就失业了……

第二话 逆转连锁的街角

事件背景

命运的车轮就总是不停地转动。只要我们还活着，也就注定会因其而卷入各种大大小小的事件之中。而当“命运”的车轮停止的时候，那么也就是人生终结之时。

成步堂车祸事件、美贯内裤被盗事件、拉面摊车失踪事件，三个看似并无瓜葛的小事件的背后，却联系着一件攸关命运的大事件……





时间	6月15日-6月17日
检察官	牙琉响也
被害人	宇狩辉夫
被告	北木泷太
凶犯	并奈美波（杀人罪）、河津京作（盗窃罪）

登场人物介绍

成步堂美贯 成步堂龙一的“女儿”，实际上是养女，也是王泥喜的妹妹，有着极其复杂的身世。擅长魔法并以成为大魔术师为目标的女孩，拿手绝活是“帽子君”，以及特别的“看穿”能力偶尔还会施以自己的魔法能力来帮助王泥喜。美贯与这几年陷入窘境的成步堂相依为命的生活着，虽然因为家境不佳而被迫经常转学，因为难以负担房租和水电而不得已到街边去卖艺，但她却和成步堂有着非常深厚的情同亲生的“父女”感情。

这些年来在成步堂供职于俄式红菜汤餐馆中以打扑克来为家计谋生的时候，是美贯担当并负责起了事务所的业务，所不同的是由原来的律师事务所更改为了“艺能事务所”，随着王泥喜的加入，又再次更改为“万能事务所”，并且由于内裤失窃的事件发生而还委托王泥喜帮其寻找变态的内裤大盗。

牙琉响也 牙琉雾人的亲弟弟，也是一位有着英俊外表的明星检察官。响也的另一大特点是对音乐有着极大的热情和爱好，甚至还担任着乐队“牙琉 · Wave”的队长兼主唱，也拥有一大群的Fans。作为主要角色，其早在多年前就曾与成步堂认识。将法庭当做舞台一样的他不同于御剑等人为了达到胜利的目的不择手段，响也则是为了追求事实真相的正义派作风。

宝月茜 与真宵的外形相似、以追崇科学搜查的她，曾经在多年前为了姐姐的案子而作为成步堂助手。在远到海外留学归来之后，又再次成为科学鉴证搜查的狂人而负责起案件的搜查工作。不同的是现在的小茜脾气见涨，而且似乎最近心情也相当不好，出于回报成步堂当年的恩情，因此其所专长的科学搜查还是为王泥喜的取证调查工作提供了非常大的帮助。

■出场记录：《复苏的逆转》

矢田吹麦面 拉面摊《矢田吹屋》的老板，在事件发生的当晚其拉面摊车离奇失踪，以拉面为生的他前来事务所委托万能的王泥喜助其寻找被盗的小吃摊。头顶着拉面碗并号称有着十五代祖传手艺的他曾经也是外科医生，不过因为业绩不佳而放弃。而且在此之前也逆反父母的意志而做过很多其他职业，屡经失败后最后还是终于醒悟继承家业，他也记得在以前成步堂和真宵就经常光顾他们家的拉面生意，而那时老板还是他老爸呢。

这次麦面大叔对于王泥喜的委托报酬是一碗超咸的拉面……不过他也会在王泥喜有需要的时候提供医学问题上的咨询和帮助。

北木泷太 本次事件的被告人，知名社团北狐帮的继承人，也是并奈美波的未婚夫，是个极其桀骜不逊的混混。因为半年前的一次斗殴被击中心脏，但在宇狩医院的手术却并不成功，子弹至今都还留在其心脏里，并随时威胁着他的健康，而泷太直到现在才知道，盛怒之下虽有杀掉手术的主任医生宇狩辉夫之心的冲动，但最终枪杀掉宇狩的却是那个打算嫁祸于他的“未婚妻”。

北木常胜 知名社团北狐帮的第四代帮主，北木泷太的父亲。已退隐江湖的他为了支付儿子将来出国治疗所需要的高额医疗费用而从事正业，欲将原本见不得光的黑钱洗“白”，用干净的钱来拯救儿子的性命。可怜天下父母心，但他的用心良苦却未得到执迷不悟的泷太的理解，从黑道转而经营点心店，为了推广“北狐点心”，甚至还牺牲老大形象穿着可爱的小围裙，北木大叔可谓用尽心思。

北木小梅 北狐帮第四代帮主北木常胜之妻，有着大婶一样的可怕气质，当王泥喜第一次见到她时其正在清扫屋子前那些被油漆弄脏的地方，并不停地埋怨着。虽然样子凶凶的，并且也属于黑道世家，但其实也早就和丈夫一样为了儿子的健康而计划着走回正道并努力着。

并奈美波 本案的委托人，却同时也正是这次事件中躲在面摊车中杀害宇狩院长的真凶，王泥喜接受了帮助她未婚夫辩护的委托。这个有着蛇蝎心肠的恶毒女子之所以愿意主动投怀送抱地嫁给北木泷太也正是为了贪图其的家产。半年前曾在宇狩医院工作过她也曾是当时泷太的任职护士，因职务之便而了解到一些关于泷太手术的内情而遂生贪念。在主动投怀送抱后很快就与泷太订下了婚约，原本计划在泷太死后就能获得丰厚遗产的她，却因为这次的事件而前功尽弃，最后也只有面对其应负担的法律责任。

河津京介 与成步堂同门的勇盟大学学生，本案的目击证人，说话总是语无伦次且废话连篇的他，同时也是个有着变态心理的内裤大盗，因其对女性内衣有着特殊的嗜好而常在深夜潜入行盗。事发当晚因窃美贯的内裤而被发现，在被美贯追踪时仓皇而逃之后“有幸”目睹了这个枪案的发生。

宇狩辉夫 本次事件的被害人，宇狩外科医院的院长，北狐帮现任帮主北木泷太的手术主刀医生，死的时候拉着小吃摊的车子。其医院与北狐帮私下有着密切的联系，而北狐帮的成员平时由于黑道的暴力活动受伤后也都总是在这里接受治疗。宇狩院长半年前曾给心脏中枪的泷太进行过手术，由于手术成功难度较大，未能取出弹头，担心遭到因手术失败而被北狐组报复所以其一直隐藏着这个秘密。

引田医院院长 虽然看上去很可疑，但既是如此其似乎还是因车祸受伤的成步堂的主治医生。虽然对于王泥喜来说还很陌生，但他可是曾经大名鼎鼎的自称为“堀田院长”的老人物哟。这位好色的大叔除了喜欢调戏和偷窥女病人外，还经常冒充医生，甚至连医院的名字都会因其的入住而被更改。在本次的事件中虽然照顾着成步堂的伤情，但在开始的时候也似乎打算对美贯这样的Loli“图谋不轨”……

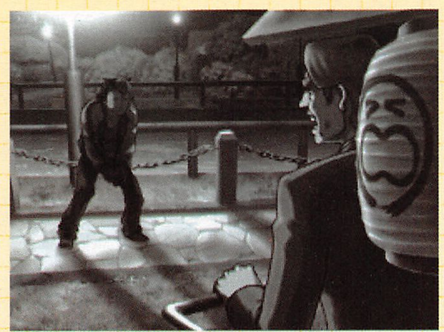
曾经在逆转2的第二话与第四话都有出场的他给大家留下过深刻的印象，也是本作中为数不多的登场老角色之一。虽然仅仅是个配角式的人物，但其露着一口残缺不齐的牙齿，说话怪里怪气，并且头上留着一撮小粉毛，再加上他往日的恶搞劣迹，其龌龊的形象恐怕是早就深入人心了。

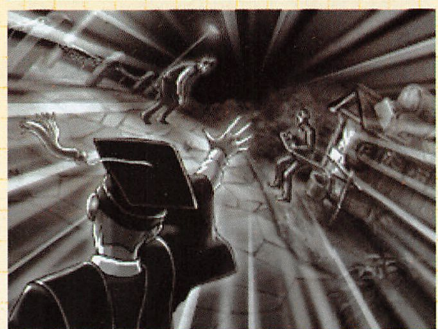
■出场记录：《逆转裁判2》

事件概要

已经两个月无工作的王泥喜突然接到前一晚

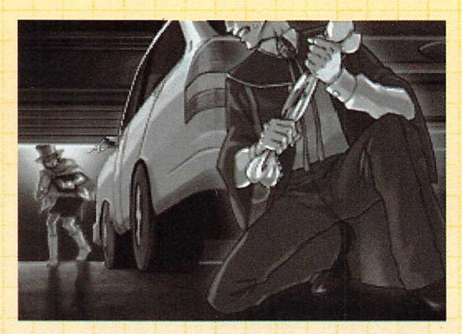
遭遇到车祸的成步堂的电话，并接受了帮助其调查车祸事件的委托，同时发生的还有当晚美贯的内裤被盗，以及拉面大叔矢田吹的面摊车被盗事件。前往现场调查三个表面上并无关联的小事件后才发现其背后联系着的竟是一桩枪杀案，之后了解到这个案件的疑犯则正是当地相当有名的黑帮北狐组的现任老大北木泷太，之后王泥喜接受了泷太未婚妻井奈美波的辩护委托，而泷太本人对辩护却显得不以为然。





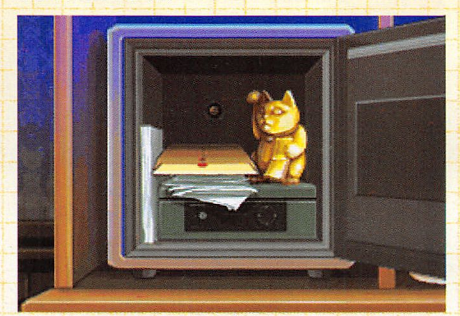
首日开庭后泷太玩世不恭、桀骜不逊的态度让辩护工作进行得很艰难，再加上“目击证人”河津京作的搅局使得王泥喜几乎无计可施。在得不到因车祸住院的成步堂的帮助的情况下，关键时刻是美贯施以魔法为王泥喜争取到时间，并为其点拨开“看穿”的特别能力。最后成功



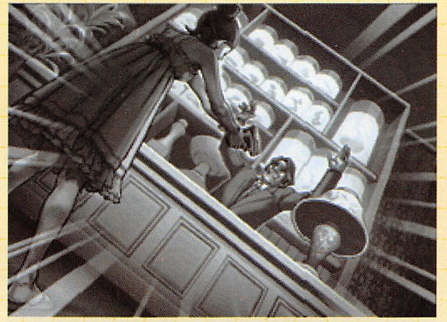


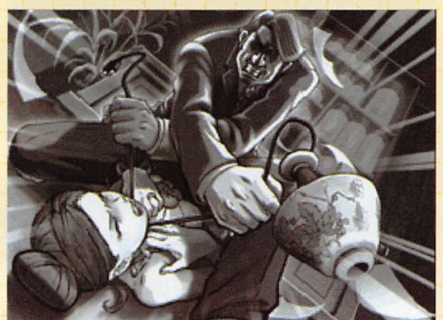
地找出河津证词中的漏洞，并让这名出自于勇盟大学的内裤大盗现形。

在第一天车祸事件、内裤事件和面摊车事件的情况都相继解明后，次日的调查还是主要集中于在宇狩医院与命案现场，在发现了拖鞋等关键证据后，再加上小茜的科学搜查的辅助，线索也都逐渐明朗，特别是最后在院长办公室的保险箱中找到泷太的病历，得知宇狩院长半年前曾给心脏中枪的泷太进行过手术，由于手术成功难度较大，未能取出弹头，担心遭到因手术失败而被北狐组报复所以其一直隐藏着这个秘密，而美波也正好就是当时负责泷太病情的护士，而后从各方面了解到半年前泷太的病况和他与美波的“恋爱史”后，案情真相的轮廓大致已经浮现。



第二日的庭审的主要“证人”则是井奈美波，王泥喜围绕着她从前的任职经历、与泷太的恋爱情况等入手，再根据科学搜查鉴定出拖鞋上的指纹与其相符，并运用逐渐熟练的“看穿”特技后，最终还是让这位想利用泷太病情而对其家产图谋不轨的女子露出了真面目。原来案发当晚美波曾到院长办公室去想取回泷太的病历，以免自己曾在这任职过护士的经历被发现而影响订婚，显然担心被北狐组报复的宇狩院长并不愿意，于是二人发生争执。美波拿出所带来的泷太的枪进行威胁，而院长则是用台灯

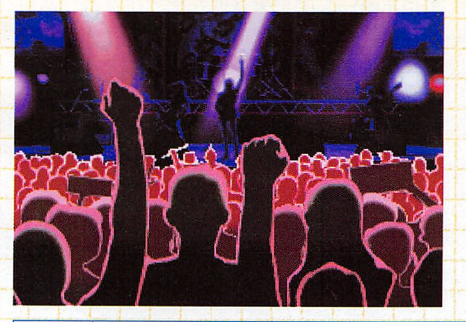




的电线缠住了美波的脖子使其暂时昏了过去，以为自己杀了人的院长只好设法搬运“尸体”，但他之前那辆撞过成步堂的车因为被仓皇逃跑中的河津在排气管中塞进了偷来的内裤而不能发动，于是他也只好偷走附近矢田吹大叔的面摊车并搬空其中的碗具用以来装下美波。院长原本打算拉着面摊车通过人情公园抛尸于河中，没想到途中碰到赶来找茬的泷太和逃跑中的河津，而就在泷太拔枪对着院长，河津冒失大喊的时候，却是藏在摊车中的美波施发暗箭射杀了院长。

第三话 逆转的情歌

事件背景



在霓红闪耀的舞台上，万人迷牙琉响也带着他的“牙琉 · Wave”乐队再次开始了激情的演出。随着受邀来自于波鲁吉尼亚的女歌星拉米洛亚唱起牙琉所作的新歌《恋爱的吉他》，并伴随着魔术配合的效果，整个演唱会被带入高潮“亲爱的，亲爱的……紧紧 拥你入怀，心的钥匙 此刻 被偷走；愉悦……爱的 旋律，围绕全身 此刻 被放飞，喔……喔……胸中的烈火燃起……让爱人一同 被燃烧，爱情的子弹 射来……生命的火焰 被夺走；吉他，吉他……两人同飞入空。”



随着牙琉的吉他无故被燃烧，以及枪声的突然响起，甚至于舞台所出现的状况都与歌词相符时，这个被铺设了更多隐情的事件就此展开。

时间	7月7日
检察官	牙琉响也
被害人	罗梅因 · 莱塔斯
被告	马基 · 托巴尤
凶犯	眉月大庵（杀人罪）、马基 · 托巴尤（走私罪）

登场人物介绍

拉米洛亚 红遍世界的小国波鲁吉尼亚的女歌星，被称作“叙事声乐的女神”，有着天籁一般的美妙歌声，与同样是当红歌手的检察官牙琉响也有着不错的私交，因而被受邀以嘉宾的身份前往参与“牙琉 · Wave”演唱会，并演唱《恋爱的吉他》一曲。她也曾赠与牙琉一把高贵的吉他，但没想到却成为钢琴师马基用于走私波国违禁药品的方式，她也由于频繁来往于海外，而被国际刑警们所注意。因为曾经失去过记忆，而且也双目失明，但为了不影响星途而让钢琴师马基乔装为盲人时刻与己同行，不被外界所察觉自己失明的事实。也正是得益于失明，所以更加熟悉黑暗的环境，因此而在灯光检修时的舞台上躲过被大庵追杀灭口的一劫。

马基·托巴尤 拉米洛亚最信任的随从钢琴师，无时不刻都陪伴在其身边，并将自己假扮为盲人来掩盖拉米洛亚的失明事实。懂得日语却故意装作不会，为了帮助眉月大庵得到违禁药品而利用这次演出的机会进行走私偷运，并以帮凶的身份在钢琴演奏时按下点火装置的遥控器。

罗梅因·莱塔斯 本案的被害人，虽然是拉米洛亚的经纪人兼翻译、随身保镖，但真实的身份却是国际刑警，编号IPXX314206，任务是调查最近比较重视的波国违禁药品的走私，因女歌星拉米洛亚频繁出入境，具备这样的偷运条件，所以才乔装成为其经纪人以便于调查。但后来却在牙琉演唱会的后台被眉月大庵所枪杀。

眉月大庵 搜查三科负责国际事务的刑警，本案真凶，也是牙琉的乐队中的吉他手，艺名“戴恩”。为患有不治重症的司法长官的儿子而走私波鲁吉尼亚所特有的违禁药，并让女歌星拉米洛亚的随从钢琴师协助其偷运。在演出的第二幕偷走牙琉吉他的钥匙到后台去取出藏匿在吉他箱子中的药品，但还并未找到就被负责追踪此案的国际刑警罗梅因·莱塔斯所发现，为了灭口大庵杀害了莱塔斯，并让马基在第三幕按下原本计划用来销毁走私痕迹的点火装置以此来假装枪声制造不在场的证据。

或真敷巴朗 曾经红极一时的魔术表演团队或真敷一座成员，从师于或真敷天齐，也是当前极受欢迎的大魔术师。在七年前也接到过师傅的命令，并为了陷害师兄而伪造了犯罪现场。情场、事业的不得志使其一直对师兄或真敷扎克怀恨和嫉妒在心：深爱优海，但其却嫁给了师兄；渴望或真敷魔术的表演继承权，但却也输给了师兄。在成功以杀人嫌犯名义陷害师兄成功后，在法庭上逃跑的师兄因为失踪近七年被法律上认可为死亡后，巴朗终于名正言顺地获得了或真敷魔术的表演继承权，并在牙琉的演唱会上施展“瞬间移动”魔术为拉米洛亚的演唱而助兴。

事件概要

来自小国波鲁吉尼亚的女歌星拉米洛亚及其随行的双目失明的钢琴师马基·托巴尤和经纪人罗梅因·莱塔斯，一同受邀以嘉宾的身份参



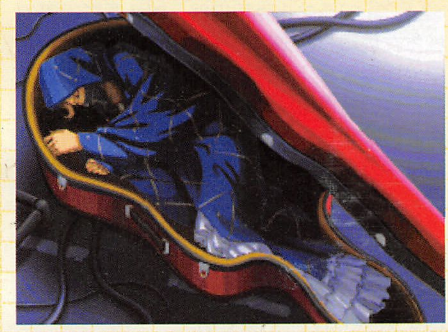


加身为检察官兼流行歌手的牙琉响也的“牙琉·Wave”演唱会，并演唱由牙琉亲自所谱写的情歌《恋爱的吉他》助兴。整个演出精彩纷呈，除了穿插有大魔术师的魔术让拉米洛亚“瞬间移动”外，也还有牙琉的燃烧吉他这样的小插曲，然而就在演出进行到第三幕时，却因为后台突然的枪响而让整个演出随着命案的发生而中断。这次事件的死者正是拉米洛亚的经纪人莱塔斯，死者手中还握着牙琉吉他的钥匙，凶器是一般人难以得到的大口径手枪，而整个事件的发生和进行却与牙琉的歌词内容所一致，甚至于最后发现马基和莱塔斯共同躺在升于高空的活动舞台，在毫无任何直接线索的情况下，盲人马基被作为了嫌犯被逮捕并面临着起诉。

首日的庭审裁判长大人因为急于想去探望身患重症的司法长官的儿子而显得心不在焉，所有的证据都对“不会日文”的马基不利，而原本也不懂日文的拉米洛亚却居然也能说，原来她在曾经失忆过后就突然变得会日文了。拉米洛亚的证词一直含糊不清似乎隐瞒了些什么，作为死者遗憾中所指的“目击证人”，她唯一可以肯定的是就是听到了凶手的声音，并且有把握再度辨认出来。另外通过科学调查了解到了死者现场曾用血迹留下过类似国际刑警编号的信息，经过国际科刑警眉月大庵的查证后，正式证实了死者莱塔斯的真实身份是负责追踪波鲁吉尼亚特产药物走私的国际刑警卧底，而那

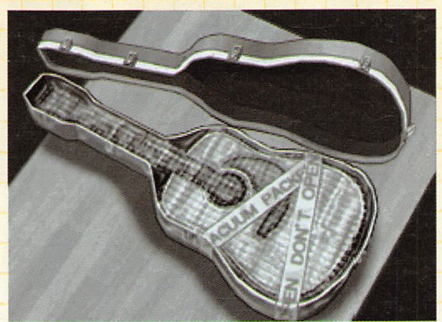
大口径子弹的配枪也正是国际刑警所专有的。同时得到的其他情报是“盲人”马基并非失明，真正失明的人却是拉米洛亚，而她刻意有所隐瞒的便是这个不愿意被外人所知道而可能会影响其星途生涯的失明现实。同时在最后由眉月大庵刑警提供有关莱塔斯身份资料情况时，拉米洛亚确定地认为这个声音就是她永远都不会忘记的“真凶”的声音，因为案件出现突转性的变化，再加之裁判长急于去医院探望司法长官的儿子，因此审理中断。





在接下来的调查中也出现了意外状况，那就是拉米洛亚在舞台被人追杀，幸而舞台当时停电，习惯于黑暗的她很巧妙地躲避起来而逃过一难。另外在当日的报纸了解到的情况是司法长官的儿子所患的重症，而据说这个病症只有波鲁吉尼亚的某种违禁药品可以治疗，但在波国内走私和出口该药品都会以死罪论处。近来波鲁吉尼亚国内又出现有关于该药物的走私情况，而拉米洛亚作为在全世界经常有演出的艺人来说，客观具备了这样的条件，因此莱塔斯才会奉命以卧底的方式成为拉米洛亚的经纪人并借由这样的机会来调查相关情况。另外帮助拉米洛亚在舞台上展开“瞬间移动”的知名大魔术师或真敷巴朗为王泥喜带来当晚相关的录像带并提醒其注意其中的情况，因为作为拉米洛亚的“目击”，其实也就是在进行“瞬间移动”通过秘密通道时恰好路过位于案发房间的天窗上方，因此她当时听到了真凶的声音。

次日的庭审主要则是针对同样具有嫌疑的眉月大庵刑警，但其作为牙琉乐队的一员却拥有不在场的证据，然而根据拉米洛亚的演唱录像带中的分析，真正的案发时间应该是在第二幕而非第三幕，之所以听到枪声则是由大庵让马基配合其遥控点火装置模仿出来的声音，而牙琉的吉他着火也是由于该装置所致。事实上是司法长官因为儿子的病况而让大庵帮其偷运波国的那种违禁特效药，而马基就将该药偷藏在拉米洛亚送给牙琉的吉他之中，因为作为检察官身份的牙琉的物品能够很轻易地通过海关检查，但同时在吉他中也藏有了点火装置，就是为了在取走药品后连同吉他一起毁灭掉证据，而遥控装置就在马基的钢琴旁。大庵为了制造不在场的证据而特地在第二幕时偷走了牙琉吉他的钥匙前往后台的吉他箱子里拿取药品，但没想到被负责追踪此事的莱塔斯所发现，因此大庵杀掉了莱塔斯灭口，并命令马基在第三幕引爆装置，而第三幕已返回舞台的大庵因为大口径手枪的巨大后座力而多少影响了表演的发挥，同时马基在按下遥控装置而单手弹钢琴时的破绽也是案情的重要线索，之后，熟悉牙琉





谢杰	NDSL果然是好东西啊，个人认为有触摸才是王道，PSP要出了触摸版我一定买。
读者资料	男，广西省桂林市三多路棠梓巷八号3-3，541001

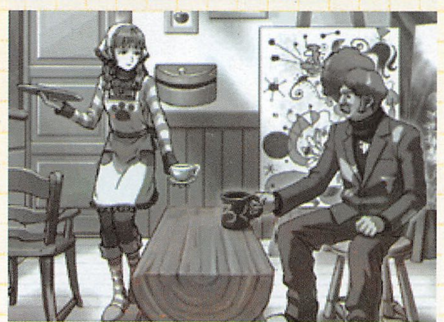
的歌曲并且为了故意制造出符合歌词内容的情景而将莱塔斯的尸体和昏倒的马基一同搬到活动舞台上，而次日企图杀死拉米洛亚灭口的人也正是大庵。原本“不会日文”的马基也被识破其懂得日文的这一事实，尽管不是杀人犯，而他一直所刻意隐瞒就是协同大庵走私药品的罪行，最后大庵伏法，但在庭审过程中同样也暴露出来一个现今审判制度太过于依赖于绝对证据的弊端。

第四话 逆转的继承者

事件背景

所有的事件、所有的变故、所有的谜团，都会在这样一个长达七年的故事中得到解决，将过去和未来连系到一起，依靠全新的审判制度来找回这个让人大吃一惊的原来如此的事实真相。





知名的神秘画家绘濑土武六被人投毒而身亡，嫌疑最大的居然却是其女儿绘濑真琴，同时在这样一个牵涉到七年前案件和整个或真敷一座的事件，也成为首次在法院采用的“裁判员制度”的试行审判案件，而近三个月一直忙于秘密任务的成步堂则是此次该制度试行的主管负责人。七年前的成步堂为什么会被吊销律师执照，而美贯和王泥喜的神秘身世又是什么呢？

时间	10月7日&7年前4月19日
检察官	牙琉响也
被害人	绘濑土武六&或真敷天齐
被告	绘濑真琴&或真敷扎克(奈奈伏影郎)
凶犯	牙琉雾人（杀人罪）

登场人物介绍

叶见垣正太郎 自由人记者，新闻的嗅觉相当灵敏，对独家新闻的追求有着特别的执念，经常能挖到不同于一般的猛料，被人称为具有严重“薄荷味”的男人。对于新闻素材的挖掘他甚至可以做到逆来顺受，如当年或真敷一座因为优海的意外中枪解体后，他也能在接受扎克的拳头侍侯下执着地追求新闻题材，最后反而还与其成为了要好的朋友，他也是扎克逃匿失踪后唯一知道其真正行踪的人。而这次有幸能成为独家头次采访到知名的绘濑土武六大师时，却成了命案的唯一目击证人。

或真敷天斋 或真敷魔术的当家，有两个引以为豪的徒弟扎克和巴朗，以及同样优秀的独生女优海，但却因为一次意外的排练时女儿中枪而导致其与两位徒弟间关系的恶化，或真敷一座的魔术也从那个时候起逐渐走起了下坡路。因晚年病入膏肓而感到时日无多，因此在病院中分别写信给两位徒弟要求他们来了结自己的生命。因对先到的扎克既不违反师命且又未枪杀自己感到欣慰，而将自己唯一的遗产——或真敷魔术的表演权继承给扎克，后到的巴朗虽也未对自己开枪，但已觉得此生无憾的天斋选择了自行开枪而结束生命。

或真敷扎克 或真敷天斋门下最优秀的弟子，原名奈奈伏影郎，与妻子或真敷优海生有一女，即美贯，和师弟巴朗共同组成知名的魔术表演团体或真敷一座，甚至在鼎盛时期还被发行过或真敷主题的邮票。但却在一次与巴朗排练双抢对决穿越人体的魔术时发生意外，而使妻子丧命失踪，和或真敷一座之间的关系也因此变得紧张。脾气暴躁的他从此也沉溺于梭哈赌博，并与一直调查自己妻子之死的记者叶见垣结成了好友。在接到师傅的枪杀命令后扎克巧妙地不违反师命的开枪射中旁边木偶的额头，也因此而获得师傅的或真敷魔术表演权的继承，但却被嫉妒心极强的师弟巴朗所设计陷害为杀害师傅的凶犯。



因为也有着一定的看穿能力则在梭哈赌场上战无不胜，由于败给成步堂而委托其为自己的辩护律师，但解除了原本与牙琉雾人之间的辩护合同后却招来暗算，不仅使得成步堂被设计使用伪证而吊销律师资格，也使得自己的案件陷入绝境，走投无路下使用魔术并在女儿美贯的协助下成功潜逃，并开始自己长达接近七年的逃亡生活。

已乔装为海外浪人浦伏影郎的他，在自己的法律死亡所规定的七年失踪时效到来前于俄式红菜餐馆中找到成步堂，并将或真敷魔术表演权的转让书委托成步堂交与自己的女儿美贯。一心想要在梭哈上战胜成步堂的他在随后的赌局中依然失败，并在最后遭到了潜伏的牙琉雾人的谋杀。

或真敷优海 或真敷天斋的独生女，扎克是其现任丈夫，生下一女，奈奈伏美贯，其曾与前任亡夫生下一子，即王泥喜法介，并将自己所特有的看穿能力遗传给了两个孩子。但不幸的是在与扎克和巴朗进行魔术双枪对决的排练中意外中枪“身亡”并失踪，实际上却是被送往了国外救治。但康复后的她却双目失明并丢失了记忆，不过却以小国波鲁吉尼亚的女歌星拉米洛亚的身份继续生活，逐渐恢复记忆的她后来受成步堂之邀成为了陪审员“裁判员六号”。

绘濑真琴 本案被告，天生具有超强模仿能力的真正的赝品制作大师，其能力被父亲土武六发现后便以“绘濑土武六”的名义接受委托制作赝品。曾接受过牙琉雾人的委托为其制作陷害和致使成步堂失去律师资格的伪证据。性格单纯可爱的真琴也是或真敷一座魔术的狂热支持迷，因此她将那张原本是牙琉雾人打算毒杀她的附着有剧毒阿托喹啉邮票用小相框装表了起来而逃过一劫，但却因为紧张老舔自己的指甲而险些丧命，因为其指甲上擦有同样是牙琉雾人赠与的带有阿托喹啉的指甲油。

绘濑土武六 “知名插画家”，但却即便后来被发现是“赝品画家”也并非其本人，实际上在发现了自己女儿真琴超强的模仿能力后，就以自己的名义由女儿进行赝品制作来接受他人的委托。不过却在接受了牙琉以1000万为酬劳制作赝品证据后的七年，因为急于将信寄出而使用了那枚真琴表在小相框里的七年前带毒的邮票，最后在招待叶见垣的采访时毒发身亡。

原灰奖 冒冒失失但却又很尽职的警官，尽管责任心很强，但终究在工作能力上还是相当欠缺，因此被赶出了警队而成为了法院的法警。不过还是失职的在或真敷天斋被害一案中让被告扎克成功逃跑掉并被美贯所变出的帽子君所迷惑。另外原灰非常喜欢在酒吧里欣赏美贯所表演的“帽子君”。

■出场记录：《复苏的逆转》。

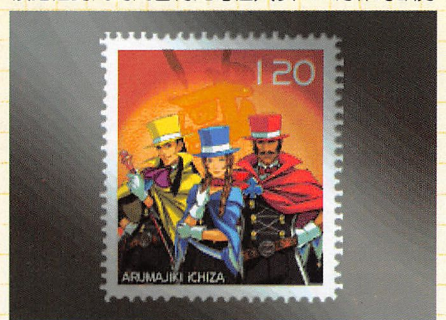
系锯圭介 作为系列老角色且人称“锯子刑警”的他，往往总在命案的第一现场负责搜查工作，同时也是控方每次第一位出庭的证人，以不被成步堂在证词中找到漏洞为最大目标。

■出场记录：《逆转裁判1》、《逆转裁判2》、《逆转裁判3》、《复苏的逆转》。



事件概要

为了追求更人性化的审判制度，特别将“裁判员制度”引入，从大众中挑选出裁判员，即“陪审员”来协助裁判长的审判，当某些事实既定案件却无法用凿实证据来进行处理的时候，就需要裁判员们来集体作出判断。而最近一直埋头于执行秘密任务的成步堂正是这个制度的负责人，王泥喜则作为此次该制度试行案件的指定辩护律师。这次的案件发生在神秘的知名画家绘濑土武六的工作室中，死者正是土武六本人，而当时其正在接受记者叶见垣正太郎的独家采访，死因是喝咖啡时因阿托奎宁中毒，对于长期都未外出见人的土武六来说，在当时情况下有投毒嫌疑的正是其女儿绘濑真琴。不过在现场的调查发现所谓的知名画家并非是原创作品，而是根据客户委托和要求来专门制作赝品的，因为制作赝品也是犯罪行为，因此土武六才会常年深入简出，尽量不与外界接触，而只通过邮件的方式。但后来通过科学搜查发现咖啡中并未含毒，只是在咖啡杯边缘与口接触的地方以及桌子上的小相框附近发现有阿托奎宁。阿托奎宁是一种剧毒，仅需0.002克即可达到致死量，而且是在服下后15分钟左右发作致死。另外在现场还发现一个红色的七年前的信封，根据信封内的内容得知寄信人以1000万作为酬劳



绘瀬 土武六様
例の代金、1000万円。
指定の口座に振り込み完了。
入金の確認後、
領収の証拠を
郵送していただきたい。



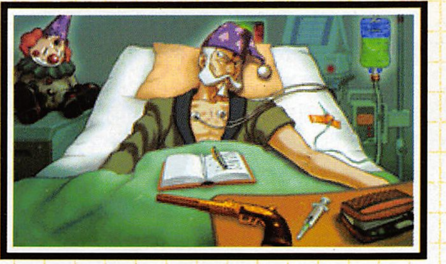
委托制作某样赝品，并要求使用其已准备好并指定的信封和邮票进行回复。

正是基于阿托奎宁的这个特点，再根据次日法庭上唯一证人叶见垣的证词中所述被害是在喝下咖啡后立即死去，以及判断出真正杀死土武六的并非是咖啡，而是七年前的那封信中的邮票。凶手当时是想利用被害在用舌头舔已提前附着有阿托奎宁的邮票背面进行使用后毒发身亡，从而达到灭口的目的，然而没想到当时却并未成功，因为凶手真正要杀的人并非是绘濑土武六，而是绘濑真琴。其实真正的赝品画家也不是土武六，而是他的女儿真琴，在意外地发现了真琴拥有超强的赝品仿制能力后，土武六就开始以“绘濑土武六”的名义接受这样的赝品委托，即由自己负责业务，女儿负责制作。恰好当时凶手所送邮票内容则是与当年红极一时的或真敷一座相关，而真琴恰好又是或真敷一座的忠实Fans，因此她反而是将邮票取下来表进了小相框中，但没想到的却是在七年后父亲因为急于将信寄出找不到邮票而将小相框中背面涂有阿托奎宁的邮票取出来用，而当时又恰巧叶见垣来访，因此毒发身亡的时间也正好是招待叶见垣喝咖啡之时。七年前的“凶手”为什么要毒杀真琴，而她究竟又做了怎样一个足以招来杀身之祸的赝品，就在众人百思不得其解的时候，真琴却突然倒下，送医院急救诊断得知也是由于阿托奎宁中毒……

至此，整个事件的焦点转移到七年前的赝品

之上，而这个赝品也正就是让成步堂丢掉律师资格的“伪造证据”，从而另一个事件又被牵扯开来。回到七年前成步堂最后一次参加的法庭审判，对手也正是号称近年来最优秀的新人检察官牙琉响也，被告是或真敷扎克，原名奈奈伏影郎，其从师于大魔术师或真敷天斋，与师弟或真敷巴朗以及自己的妻子或真敷优海一同组成名噪一时的魔术表演团体“或真敷一座”。被控的原因是涉嫌杀害了自己的师傅或真敷天斋。或真敷天斋因身体原因将不久于人世，而其唯一的遗产便是或真敷魔术的表演权，为了考验两位弟子，或真敷分别向扎克和巴朗各写了封信要求其晚上按照信中“朝额头开腔”的指令杀了自己，并在病房中准备了两把都只能上一发实弹的枪。而在信中给扎克约定的时间要早于巴朗。最后或真敷天斋果然因为额头中枪而亡，而根据现场正在输点滴的停止情况以及相关证据都明显对或真敷扎克不利，因此其也就成为本案的嫌疑人。而扎克所委托的辩护律师正是唯一一个在梭哈时战胜过他的成步堂，而扎克也正是美贯的亲生父亲，并且在开庭前还得到一个陌生人托美贯送来的重要证据，即是从死者天斋的日记本上扯下来的一页。庭审中成步堂凭借着自己的经验力压新人响也的气势，使得扎克的师弟巴朗也成为涉案的嫌疑人，并且在关键阶段出示了这个日记本上所撕落一页的证据，而也就正是在此时，响也告发成步堂使





用假证据，经过鉴定发现果然那是一张由绘濑土武六工作室按照天斋的手迹所伪造的赝品证据。使用伪证的成步堂当即被取消了继续辩护的权利，而法庭上对于或真敷扎克的形势也急转直下，于是使用遁术的扎克在女儿美贯的帮助下，用帽子君伪装而迷过了法警顺利逃跑，开始了其“失踪”的逃亡生涯。此案的审理被迫中止，而无依无靠的美贯只好与同样事业并面临着窘迫新人生的成步堂开始相依为命的生活，并成为其养女。





通过梅森系统穿越过去和未来调查得知，尽管当时扎克有接到师傅朝其额头开枪的命令，但他最终只是朝旁边的木偶额头开枪并带走了枪，既不违反师命也没有枪杀师傅，因此天斋将或真敷的表演权继承给更有天赋的扎克，并撕下自己日记本上的那页纸作为遗书交与其。而在扎克离开后，巴朗也领命来到了病房，但看到房内的情形他已经明白师傅已经将表演权交给了师兄，脑袋里一片空白和失落下的他尽管想动手杀掉天斋，但还是没有打算下手，而是走出病房，正当其迈出病房便听到了房内枪声响起，原来天斋自杀了。出于对师兄的嫉妒和愤恨，巴朗抹掉枪上师傅的指纹、并注射进更多的点滴液体来伪造出一个师兄枪杀师傅的现场。而至于巴朗对扎克的愤恨同时也还来自于他们同时爱上了师傅的独女或真敷优海，而优海最终

高涛	对贵刊的这次改版，我举双手赞成，这些问题更贴近读者。
读者资料	男，30，河北省鹿泉市获鹿镇新北路二排三号，050200

却是与扎克结婚，并生下一女：奈奈伏美贯，即后来的成步堂美贯。由扎克、优海和巴朗三人组成的或真敷一座却因为在一次进行双枪对决的排练中，优海意外地不知被谁的子弹击中而身亡，魔术表演团体从此解散，而二人也正是因此而愧对失去了独女的师傅天斋，因此这也就是后来再接到命令时又不得违抗的原因。

在当时轰动一时的或真敷天斋一案的审理中，原本的辩护律师是牙琉雾人，为了顺利取得辩护的胜利因此他找到了绘濑土武六，并委托其制作被撕掉的一页日记赝品的伪证。但后来没想到自己却被成步堂龙一替代为被告辩护。心有不甘的他于是就将此伪证在开庭前通过不能辨别是非的小美贯交给成步堂，再加上庭审的检察官是自己的弟弟牙琉响也，考虑到同时也可以让响也借此机会战胜完全无败的成步堂大律师而出人头地，因此他也提前安排了揭发成步堂使用伪证的一幕。再回到现代，当时委托绘濑土武六制作赝品时，牙琉雾人其实就已经知道真正的赝品大师是真琴，而非土武六，因而他也专门送给真琴一瓶很受小女生喜爱的指甲油。其实这瓶早已提前加入了阿托奎宁的指甲油也正是牙琉雾人为了杀人灭口的双保险之

私の所有する大魔術の
仕組み、演出、上演権の
すべてを、以下の者に
ゆずるものとする。

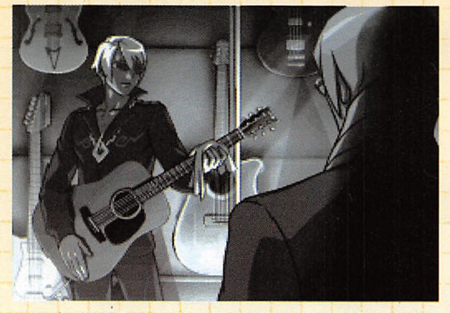
受取人：或真敷 ザック

或真敷 天斎



一，没想到同样也是当时未得逞，而竟然在现代的法庭上由于紧张老喜欢舔指甲的真琴，却因此而中毒被急救。





在流浪和逃亡快七年之际，或真敷扎克以乔装为海外浪人浦伏影郎的专程回到俄式红菜汤馆，借由梭哈的机会与成步堂见面，并将一份演出权利转让书交与其。因为法律上失踪七年便认定为死亡，按照或真敷的规矩，那么表演权继承人将是巴朗，扎克在这个时候出现也正是为了将表演继承权转让给自己的女儿美贯，但没想到却在赌局后被潜伏复仇的牙琉雾人所杀害。尽管所有的真相都已明朗，虽无确凿的证据表明真琴无罪，但就在牙琉雾人对此得意之时，却没想到这次庭审的主旨就是试行“裁判员制度”，经过裁判员们的一致判定最终还是得到了无罪的判决，而神秘的裁判员六号也正是当年彩排中因意外中弹“身亡”而失踪的或真敷优海，她在海外被经过抢救而保住了性命，而却丧失了记忆以及双目失明，最终在波鲁吉尼亚以女歌星拉米洛亚的身份生活着。优海在嫁给扎克之前就曾经有过一段婚姻，但在结婚后不久前夫就去世了，她与前夫曾生下一个儿子，她也曾将自己的手镯留给了儿子，即是现在的王泥喜法介。此外中毒进医院抢救的绘濑真琴也在昏迷后42小时醒了过来。

文/NdsBBS：童桐、Nakazawa



《逆转裁判》这个低成本的作品发售后引起了极大轰动，但是逆转系列刚刚在国内出现的时候并没有引起关注，因为它是一款全日文的法庭类AVG作品。一些日文精通的玩家在玩过之后都对其赞不绝口，不懂得日文的玩家却不能够体验到这款游戏的乐趣。就在此时一些汉化小组的成员对其进行了汉化工作，托他们的福使得玩家能够玩到这款优秀的游戏作品。今年4月12号，《逆转裁判4》登场了，游戏迎来了一个新主角时代。逆转4发售后，玩家们继续等待着汉化版的到来，就在玩家们竞相猜测会是哪个小组第一时间放出汉化版的时候，一直以慢工出细活闻名的逆转ACE小组竟然一马当先地放出了《逆转裁判4》的前两章节汉化版。放出当天逆转ACE的论坛立刻被撑爆，由此足可以看出玩家对其的支持程度。今天我们的主角就是逆转ACE小组，这次特地请到他们对其进行一个全面的"询问"。

逆转中的ACE汉化小组「询问」录

菜团 你们好，逆转ACE的各位，很高兴你们能接受我们法庭的调查。

naka/晨 你好，菜团，证人已经坐在那里了。

菜团 那么询问开始，先请naka对整个逆转ACE小组做一个简单的介绍吧。

naka 好的，我们逆转ACE建立于2004年也就是逆转3发售后不久，一群对着逆转系列有爱的同好们聚集到一起，建立起一个至今也是唯一的关于逆转裁判专题的中文网站，当然主要还是以论坛社区的形式为主。但当时的逆转系列还尚无完全的汉化版，出于对逆转的热爱，于是我们组织起了专门的汉化组，正式开始了以逆转裁判系列为主的汉化工作。



菜团 通过你们对逆转的汉化质量可以看出你们对其的热爱，你们所汉化的逆转裁判一直都有着很高的评价，无论是从文字的润色还是翻译准确度，这些都是和你们对逆转的爱有关吧？

naka 确实可以是这么说，出于对逆转系列的热爱，甚至在过去一些情况十分不利的形势下，我们也追求善始善终的完美逆转汉化。我们在翻译和文字润饰处理上始终追求完美品质的体现与原作内涵的还原，因为逆转原日文的文字水平本身就很高，若译文不能完美再现的话，那么游戏的乐趣也将丧失。



菜团 说的没错呢！如果翻译不准确的话会导致一些重要的细节无法了解，更严重的将会导致剧情不能继续发展。你在刚才提到了过去曾经发生了一些导致团队不利的情况，这些情况可以说明一下吗？

naka 比如曾经闹得沸沸扬扬的逆转3撞车事件，那时大家都是热血的年轻人，相互间的确发生过不愉快，事情都过去这么久了，当时详情也不便再提。不过在速度和品质间，我们依然选择了后者，不仅出于我们自身对逆转有爱，更多的还是归功于众多支持我们和认同我们作品的逆转Fans们，没有他们，相信我们也很难坚持到最后。

杨英杰	天下玩友是一家，让掌机充满整个世界，征服世界。
读者资料	男，14，黑龙江省哈尔滨市道外区大方里小区224栋10单元802门，150020



菜团 很感谢naka回答了这些问题，那么请naka歇一歇，我们问一下旁边坐着的“晨”同学。晨你好，下面请你继续回答问题吧！

晨 好的，我和掌机迷的读者打声招呼先，大家好！我是逆转ACE小组的晨...省略2000字。

菜团 .....等了好长时间！！嗯！嗯！你们在汉化逆转系列的过程中遇到过什么技术上的问题吗？

晨 尽管逆转系列的破解以及控制符处理的难度比较大，但在我们独立汉化的逆转作品中，技术上的问题确实还没遇到过。因为我们的破解MaxVampire82君是能力非常强的技术工程师，有他在的时候，我们从来不用去担心技术上问题。其实说实话，在国内能够完美处理逆转系列的破解和控制符问题的人，个人觉得也就只有我们ACE的Max君和CGP的Sody了。

菜团 真是人才聚集的团队呢！《逆转裁判4》出了不长时间你们就推出了可以让玩家先过瘾的前两章汉化测试版本，我第一时间下载试玩后感觉在翻译的准确度上实在是很高，没有想到你们能够这么快推出测试版，而且还是前两个章节。那么你们在对《逆转裁判4》进行汉化的时候遇到困难了吗？

晨 说实话，因为这次的汉化是重组的一个新团队，最大困难还是在人员的磨合上，不过很幸运的是我们只用了不到一个礼拜时间就翻过了这道坎，虽然汉化很辛苦，但新人和老人们都还是很快地熟悉了彼此并打成一片。不过另一个困难就是所有汉化团队都感到头疼的“时间”和“人力”的矛盾，对于我们的翻译们来说同样也是，毕竟大家都是有工作或是有学业的人，只能利用并不充裕的空余时间来进行，特别是为了追赶进度的那几天都是不辞辛劳地熬通宵，很让人感动。

菜团 为了能让玩家感受到最新一代逆转的魅力，你们的辛苦实在是让人感动啊！

那么你们正式对《逆转裁判4》进行汉化的时间是什么时候？

晨 正式开始汉化应该算是4月20多号的时候吧，因为那个时候人员都才逐步到位，但准备工作早就有之，毕竟逆转系列的任何作品我们都不会错过的。

菜团 据我所知《逆转裁判4》有大量的文本，字数好像是在60万左右，如此巨大的工作量，你们能够在短短不到一个月的时间就放出前两章的测试版实在是很了不起的事情啊！

naka 还好啦！这和《逆转裁判3》110万左右的文字量相比还差得很多，对我们来说还算是蛮轻松的事情。



菜团 最开始在《逆转裁判——复苏的逆转》中多了一个第五章节,但是却没有一个汉化小组放出汉化版本,也许是当时对于NDS汉化破解的关系,那么你们ACE小组有没有在对其进行汉化呢?

naka 关于《复苏的逆转》，其中的故事太多了，从联合，到联合组的解散，再到ACE的坚持的后续工作，不过大家可以放心的是本作的汉化一直都未曾停滞，复苏的文本量与整个逆转1是相当的，复苏的汉化团队也并不与逆转4相冲突，因为曾经一些资料不可抗拒性损失，复苏的很多工作都是我们回到原点从头进行的，虽然走了些弯路，时间上慢了，但整体进度还是很高的，正如我们在逆转4的发布公告中所言的那样，ACE在这个属于逆转系列的夏天，将会把我们的成果献给所有对逆转有爱的人。

菜团 很有魄力的宣言呢!就好像是在法庭中案件审理之前的陈述一样。^_^

晨 没有这么夸张吧，不过《逆转裁判》系列的

游戏让人玩后实在是有一种想要站在法庭上一拍桌子大喊“异议”的冲动啊！真想有那么一回，掌机迷有没有兴趣举办一个逆转法庭大会啊？

菜团 呃，这个嘛.....其实编辑部内还真有不少喜欢逆转的人，自从NDS版多了一个可以自己喊“异议”的功能之后很长时间都能听到在没人的地方传出很大的“异议”声，如果可以我们也真想举办一次逆转法庭大会。

naka/晨 哈哈！！真的好期待呢！！！

菜团 不过，你们一向以慢工出细活而闻名，但是这次的逆转4你们的进度不但非常地快，而且效果还很不错呢！为什么这次这么快就放出了逆转4的前两章汉化版？

naka 这次要得益于我们的新人翻译们地加入，大大充实了我们的现有人手，再加上这次我们对进度的安排和划分都非常严格，更重要的是翻译们难能可贵的忘我精神相互感染，几乎没有谁是在每天凌晨两点前睡觉的吧，再加上多个通宵熬下来，所以进度还是很可观的。在翻译速度上有了保障后，再依赖于我们所最擅长的文本润饰和对于逆转系列的熟悉经验，因此也就保证了同以往一样的质量。



菜团 实在是一个让人感动的团队啊!那么能否稍微对我们掌机迷的读者透漏一些《逆转裁判4》正式版与《复苏逆转》第五章放出时间的消息呢？

naka 呵呵，这个啊，考虑到一些保密性因素和对某些突发状况的预估，所以实在不大方便直接透露具体的日期，但是这个夏天，是属于逆转Fans们的，并将这个热情延续到9月的逆转3第六章哟！

其次就是我们对于逆转系列的追求也将会是完全和完美的，也就是说包括《逆转事典》在内的所有逆转系列的游戏我们都将会汉化和补完的。



菜团 还真是一份隐秘的回答啊！让我们一起迎接这个属于逆转FANS们的夏天吧!用响亮的“异议”给炎热的夏天添加一份热度！

晨 我们也希望藉由汉化的逆转游戏来发展出更多喜欢逆转、热爱逆转系列的Fans，让这个系列的魅力能够为大众所认同，并将其人气长此以往地保持下去。

菜团 采访也到最后了，很感谢两位能够从工作中抽出时间来接受我们的采访，在最后有没有什么想说的话对广大的掌机迷读者以及你们的fans们说？

晨 我本人也是掌机迷的忠实Fans和支持者，所以在此也希望掌机迷的读者们能够更加地支持PG这本最优秀的掌机读物！

naka 感谢一直以来支持我们的PG的读者和逆转ACE的Fans们，没有大家的的认同，也就没有我们对于品质追求的信心，尽管有时候我们的进度确实慢，但若是没有大家的体谅，ACE也更是难以走到现在的，所以再次对曾经和现在支持我们、理解我们的逆转Fans们表示忠心的感谢。

菜团 再次谢谢两位，再见，预祝你们能够汉化出更完美的逆转系列。

naka/晨 再见！



陆文博	祝大家游戏时间尽情游戏，学习时间快乐学习。
读者资料	男，16，上海市卢湾区斜土路540号201，200023



幻影战机 复苏

本作是Playlogic Game Factory公司开发的3D空战射击游戏。故事发生在一个名为Mardar的星球上。Mardar星球的法官认为一个名叫Aguira的小女孩是女巫，她可以毁灭世界，所以决定将Aguira送往宇宙的黑洞让其消亡。游戏的主角Drake是一名星际战斗飞行员，负责这次任务的护航。在运送途中，运输机进入了一个小行星带，这个小行星带中隐藏着一种名为Xyanide的物质，它可以把人类的思维物质化，Aguira以此制造出了一个虚幻的世界，主角Drake就要在这个虚幻世界中击退各种敌人阻止Aguira的逃脱。

本作操作简单，画面也非常绚丽。游戏过程中经常出现满屏的子弹或是敌人，但是游戏的流畅度很好。虽然情节有些老套，但画面一定会让玩家大呼过瘾。

此外本作还对应Wi-Fi无线联机功能，可以和朋友共同作战。

PSP	Playlogic Game Factory	2007年4月30日
	STG	1人/价格未定
幻影战机 复苏		198K

操作方法	
模拟摇杆	机体移动
×	主武器射击 按一下为普通攻击 按两下为锁定攻击
○	炸弹 按一下为设置炸弹 按两下为引爆
L	左横移
R	右横移
START	暂停游戏

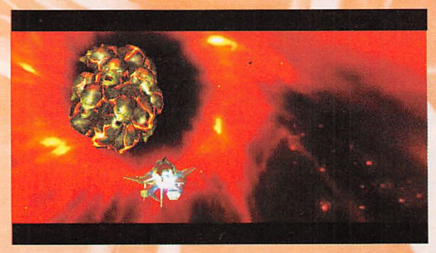
模式	
Single player	（单人游戏）
Multiplayer	（多人游戏）
High scores	（积分排名）
Settings	（游戏设置）
Extras	（其它）

■第一大关：本关只有1关，供玩家熟悉操作

△1. Dawn

本关难度不大，只是需要注意躲避追踪导弹，当系统发出“嗡嗡”声时就要小心，导弹在画面右上角的地图中显示为红色，躲避一会导弹就会自动爆炸，如果不幸中弹减血是很多的，不过击落敌人或陨石后会出现蓝色物质，吸收这些物质既可以加生命值又可以增加经验值。

本关BOOS是一个长满人脸的陨石，从黑洞中出现。人脸会不断吐出子弹，注意躲避即可，此外BOOS还会发射追踪陨石，躲避一会陨石自己就会爆炸，是击破还是躲避玩家可自由选择。首先要打碎除人脸以外所有的部位，之后会暴露出水晶一样的东西，全部击破即可过关。



■第二大关：本关出现“转圈扫射敌人”小心大量子弹

△2.1 Heat

本关敌人增多，注意躲避追踪导弹。还会出现一种新敌人，当它转圈时会发出大量的子弹，不过并不难躲避。此敌人防御力较高，来不及击破也无所谓，一定时间之后它自己会飞走。此外还有大量的宇宙飘浮物，击破后有大量的蓝色物质，但是撞上了也会减掉大量生命

丁博	有生活就有快乐，掌机也是大家生尖的一部分，拥有掌机迷同样生活会更精彩，生活与你同在。
读者资料	男，22，吉林市昌邑区欣昌小区55号楼一委十一组25号，132001

值。本关BOOS是一个类似蚯蚓的东西，首先要击碎它每一段的外壳，然后攻击露出的蓝色部位即可，与BOOS战斗的同时还有杂兵以及追踪导弹，不要心急，注意躲避即可。





△2.2 Descent

本关前段与中段场景和2.1 Heat极为相似，后段场景虽然不同但敌人没有任何变化，如果装备上散弹Shotgun将会很方便，有时甚至可以一击将一队的敌人消灭。如果消灭得及时追踪导弹的威胁将会降低很多。BOOS是一个由废旧破损物组成的环形物，玩家被包围在中间，四周都有莲花形的武器，每消灭两个莲花就会再出现一个水晶，逐个击破即可。这个BOOS并不难，移动着打会很有效，还有就是注意追踪导弹。

■第三大关：本关 BOOS 简直就是“小强”

△3.1 Lost World

本关会出现新的敌人，三个一组的圆球形敌人，当这种敌人单独行动时攻击力有所增加，发射的子弹量也有所增加，不过防御力不高，很好击破。还有龙头敌人，此种敌人速度很快，还会发射大量的追踪导弹，经常会出现5、6颗导弹紧紧追在自己后面的情况，武器装备还是推荐散弹Shotgun。中途2.1 Heat的蚯蚓BOOS也会出现，同样会发射大量的追踪导弹，及时击破它有大量的经验值，如果时机掌握得好直接击破它的头部就不用费力地逐个击破每一段身体，不过就算不击落它过一会它自己就会飞走。本关BOOS为一个大圆球，有些棘手，外壳分为4部分，每次张开外壳就会发射大量子弹。4个外壳会依次呈现出花纹，逐一击破后会露出一个水晶样的东西，击破此物即可，注意在击破第1、3个外壳以及4个外壳全部击破后BOOS会放出一个电球，伤害力极大，同时还会分裂为四部分，中间形成一张电网，要尽快至少击破三个水晶样部位，这样电网就会消失。当BOOS重新回复圆球状时集中火力攻击水晶部位，注意此时它会发射大量子弹。武器推荐追踪火箭弹Rocket Launcher，使用方法为长按×键然后用准星瞄准随后放开×键。

△3.2 Rivers of Blood

本关与3.1 Lost World在99.9%的程度上都是一样，除了部分场景以外敌人的外形没有任何区别。流程没有一点变化，中段场景2.1 Heat的蚯蚓BOOS还会出现，击破它会出现一个漩涡形的东西，吃了这个东西后场景就会变为深绿色，此时没有杂兵，只有无数个Aguira的头，每击落一个可以加5000分。BOOS也是那个大圆球，参照3.1的攻关方法即可。

△3.3 City of Souls

本关与3.2 Rivers of Blood一样，除了部分场景不同之外，其它部分与3.1 Lost World完全一样，BOOS也是与3.1 Lost World完全一样的大圆球。这个家伙简直就是“小强”附身，怎么都死不了。不过这是它最后一次出现，大家把怨气都一股脑地撒到它身上吧。

■第四大关 本关的敌人都是“海洋生物”，但一点也不可爱

△4.1 Lnnocence

虽说是宇宙战斗，但本关的敌人长得都和海洋生物差不多，不过除了外形之外攻击方式或是武器没有任何变化（我个人感觉追踪导弹长得像加长的水母）。此外还会出现一种圆球敌人，发射的子弹成包围型，防御力相对较高，如果装备了追踪导弹Rocket launcher就比较好对付，基本攻关方法没什么变化。BOOS长得很像深海里已经灭绝的远古鱼类，它的尾部有数个炮台，击破这些炮台后会露出水晶样的部位，逐一击破即可，属于比较好对付的BOOS。



△4.2 Alive

本关依旧是与海洋生物作战，除了场景以外敌人与4.1完全相同。BOOS是一个巨大的三角海星，攻击力并不高，需要注意周围的杂兵，会不断放出追踪导弹，及时击破杂兵就会出现炸弹，玩家收集炸弹，在BOOS张开嘴吸的时候扔一颗炸弹，不要引爆让它吸进嘴里。炸弹爆炸后海星会把背部转向玩家，背部的人脸张开嘴时猛力攻击嘴里的水晶，反复几次即可击破。

△4.3 Sickened

还是“海洋生物大作战”。不过敌人的抗击打能力明显增强，要注意箭鱼形状和海星形状的敌人，这两种敌人身上都携带着追踪导弹，而且防御力较高，还经常成群结队地出现。整个攻关流程没有任何变化。BOOS是一只巨大的红色螃蟹，嘴中会发射机关炮，子弹呈直线型，还会用蟹钳攻击，不过次数并不是太多，每次只用一个蟹钳，但伤害较大。首先要攻击它的眼睛，就是身体上方和嘴部上方的所有小圆点部位，全部击破后它会把背部转向玩家，待它打开身体时集中火力攻击里面的水晶，往复几次即可，难度不大。

△4.4 Corrupted

我们的敌人还是那些“可爱”的海洋生物们，流程没有任何变化，不过一上来就会有“蚕宝宝”（毛毛虫？）状的敌人出现，防御力攻击力相对普通敌人都有所增加。BOOS还是那只大螃蟹，只不过由红色变成了黑色，攻击方式也与4.3 Sickened的红色BOOS一样，只不过机关炮的子弹由直线型变为扫射型。击败它的方式与4.3Sickened相同。



■第5大关——本大关的5小关全部都是与Aguira作战，她可以说是“小强之王”

△5.1 Maelstrom6

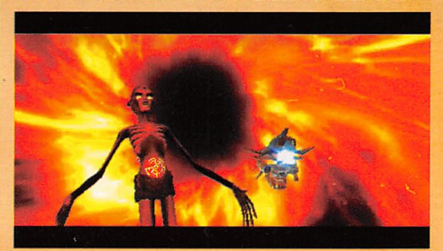
“女巫”Aguira现身（果然是女巫，身体比主角的飞机还要大上数倍，而且还经常发出怪异的笑声）。她的腹部有一个圆形标记，集中火力攻击此处即可。Aguira会不断移动，不过并不难打中。攻击一段时间后她会把背部转向玩家，暴露出大片的水晶，猛力攻击背上的水晶即可，击中水晶就会出现蓝色物质，可以利用这个机会补充生命值。Aguira的攻击方式为眼睛放射出的子弹和右手放出的雷电，子弹不难躲避，伤害也不大，需要注意的是她口中突出的激光和右手发射的雷电，激光为直线攻击，随时移动就可躲开，当Aguira举起右手时就要小心，此时应猛力攻击她腹部的标记，速度快的话可以将她的雷电攻击消除。

△5.2 Melt

战斗前段与5.1 Maelstrom没有任何的区别。就是Aguira的攻击力有所增加，而且攻击掉Aguira一半的血时她会召唤杂兵，自己躲藏到黑洞当中。不过只要装备上了散弹Shotgun就完全不成问题，消灭成队的杂兵也易如反掌。攻击Aguira一段时间后她依旧会露出背部的水晶，击破即可过关。

△5.3 Fusion

这次Aguira的血减掉一半后还会召唤杂兵，杂兵数量比5.2 Melt有些许增加。杂兵战后Aguira变身为干尸（汗，女巫就是女巫）。攻击方式有所改变，攻击力也有些许增强。除了眼睛发射的子弹外她会用双手向玩家扔出光球，不过并不难躲避。击败她的方法与之前相同。



△5.4 Unity

普通形态的Aguira的攻击方式没有任何变化，唯一的区别是她的血每减少3分之1便会召唤杂兵，而且杂兵的攻击力与防御力有所提高，还有很多携带了追踪导弹的敌人。Aguira再次出现时依旧是干尸状态，攻击方式也与5.3 Fusion相同。需要注意的是干尸形态的Aguira口中吐出的激光，伤害力比普通形态要大，不过也是直线攻击，注意及时移动就可躲开。



△5.5 Resurrection

这次相信大家都猜到了，Aguira的血每减少4分之1就会召唤杂兵.在经过两次干尸形态之后是最终的骷髅形态，这次Aguira会一次扔出3个光球攻击玩家，嘴里还有机关炮。集中火力攻击她的躯干，一定时间后Aguira会打开自己的胸骨露出里面的水晶，击破水晶即可过关。努力吧，这是本作的最后一关，让我们准备迎接最终胜利的到来吧。

攻关心得

本作中场景对游戏没有任何影响，只是一个背景而已。而且机体是自动前进，玩家不必担心撞上建筑物而机毁人亡。

本作中相对比较危险的“敌人”就是追踪导弹。右上方的地图中的红点就代表导弹，有时是敌人携带在身上但还没发射的，有时是正在追踪玩家的，游戏过程中经常会出现玩家被数枚导弹追得满屏跑的情况。及时击落还没有发射导弹的敌人有时就可以把导弹纳为己用。此外，有些关卡中会出现类似于小BOOS的敌人，将其击落后会出现一个漩涡状的东西，吃了这个东西后场景就会变为深绿色，此时没有杂兵，只有无数个Aguira的头，每击落一个可以加5000分，还有大量经验值，分数增加到一定程度就会奖励一条命，具体分数由难度决定。“Aguira头”攻击玩家时不会造成伤害，但深绿色的场景就会解除，各位一定要抓紧时间多吃分啊。连续击落敌人时会出现数字，达到一定数字时会出现一个闪光的圆球，吃了它机体会变为银色，在一定时间内机体的攻击力会大幅提升。BOOS方面总体来说难度都不大，唯一比较棘手的就是第三大关的圆球BOOS，有数个形态，尤其是连在它身上的电球，伤害力极大，最好上下左右绕着圈打，虽然比较费时间，但总比挨两下就挂要好。

装备武器时需要点数，最多可装备四个。个人推荐散弹Shotgun，战斗时有没有这个武器直接决定了战斗难度系数，尤其是面对整队的敌人，时机掌握好可以一击全灭。除散弹Shotgun外，追踪导弹Rocket launcher也不错，长时间按住×键准星中间会出现红色的十字，只需瞄中敌人一次，当听到“咚”的一声时即为锁定，此时即使准星没有在敌人身上也可命中，用此武器对付第三大关的BOOS比较管用。



最后的真名

文/绫小路义行

著子：所以你终于在沉默了这么久之后，要为你上次不负责任的“未完待续”做补完了么？

绫小路：谁让我上次写专题的时候，漫画都还没完结呢。

著子：说实话，你今天难得的正经，让我感觉不舒服——我果然已经在你的不正常之下坚持着正常，而在你开始正常之后我终于崩溃成不正常了吗？！

绫小路：事实上，我之所以写完结纪念，也不过是出于二次骗稿费的目的罢了。

著子：T_T 求求你，让我沉浸在片刻安宁的幻想中不行吗？！你非得把我拉回到残酷的现实中才开心吗？！

小田健不愧为新一代的漫画之神。

虽然第一个有这个封号的人，是画出了阿童木的手冢治虫，然而对于现在的年轻读者来说，除了“手冢”这个姓氏会让某些趣味不良的少女没来由地挥着网球拍一通尖叫之外，提到“机器人”，几乎所有人脑子里的第一反应都会是开着高达游览断背山的少年与少年，以及驾着陨石清理机的企鹅内裤少女跟少女，你若是让一个“十万马力七大神力”脚底还喷射着火焰的小男生以“机器人”的名义出现在世人面前，只怕那些沉迷于“这次的机战W怎么又没EVA参战呀唬”“而且那罗莉的‘啪忸啪忸’明显有点太做作了唬呀”的狂热粉丝要掀桌。

后来被追封此称号的，是一唱风姿花传就要引得无数老前辈涕泪纵横的横山光辉。虽然此人的三国系列被誉为是日本漫画界中最正统的代表，然而在这个一提到“三国”就立刻在人们脑海浮现出“三国美女无双，一骑底裤当千”的时代，就算你可以无视四月新番里陆逊与诸葛亮纠缠得跟老树昏鸦流水人家一般的缠绵，也无法不被同人女的嚣张气焰所影响，从而由衷地渴望着龙床上的三英战吕布。（著子：－_－b你什么时候才能不再这么邪恶地误导我们的读者啊！）

还有一个同样获得此殊荣的漫画家，至今仍凭借为游戏厂商画出几个怎么看都是冲击波对太阳拳的造型就一样能大把大把捞银子的鸟山明。虽然《阿拉蕾》和《龙珠》的确曾影响了整整一个时代，可如今的罗莉要的萌点在于被推倒后还会严肃地问一句“你想做什么”，而绝对不是戳着坨大便还要冲你妩媚地笑，更何况刺猬头式的男人也早就不是同人女们的心中至爱（尤其是男人们最后都结了婚…），因此无论DQ和《蓝龙》怎么声势浩大，玩家买的还只是SQUARE-ENIX的帐，《蓝龙》的动画依旧刚开播就收视率一路狂跌。

如今唯有小田健，踩着集英社的脸就上墙，完全不似OP、NARUTO的典型少年向，也完全不像《网球王子》的只照顾女性读者，一边用紧凑激烈的剧情吸引男性读者，一边又不断地

让男主角和男配角美型再美型，随处可闻菊花香——如此男女通吃的神一样的手法，又怎能不称赞他一句："高，实在是高！"

于是就在那边厢棋盘上的"你进我退""你攻我受"的硝烟刚刚才散去（薯子：…你确定你没写错字么？！），围绕着一本或多本笔记而展开的尔虞我诈立刻就受到了来自于男生和女生读者的一致好评——男的在赞叹"他们的恨真深哪！"，女的在惊呼"他们的爱真深哪！"，不管是恨也好是爱也罢，总之当"死亡笔记DEATH NOTE"顺理成章地成为近年来纵横动漫影视甚至娱乐界的头号话题的时候，几乎没有多少人会为此表示出过多的讶异。

美型的杀手和美型的侦探，怎么听都有一股让人热血沸腾的冲动。

不得不说真人版电影的选角是个很成问题的问题。会演戏但不美型的月，与算美型但不会演戏的L，凑在一起的时候总是给人一种哪里不对劲的感觉。

姑且不论那本黑色的笔记本在电影里尺寸被放大得几乎跟隔壁班有便秘的老师手上拿着的点名簿一般，就连所有在上面写字的演员也都统统患上了"我不把字写大点我就不够气势不能成为神呀"的被害妄想症——所以当电影版第一个"写名字"的画面出现的时候，大饼脸的夜神月写着大饼般的罪犯名字，无数花季的少女内心在无声地哭泣呐喊："我的美型月大人就这么被糟蹋了呀……哪怕多抹点甜酱少加点葱花再灌个鸡蛋也好呀！"

好在藤原龙也的演技不是盖的（是埋的……冷笑话之一），顶着"大饼你勇敢地往前走呀"的恶劣舆论风评，他愣是不回头地凭着鬼魅般的笑容，将漫画里心理逐渐扭曲的夜神月的形象演绎得活灵活现。而另一边，顶着黑眼圈能将"你就是基拉呀"（回应是"我不是阿斯兰呀"……冷笑话之二）这般原作中极具冲击力的台词说得好比打呵欠一般无力的松山健一，却能凭借外形上的八分相似而完美地弥补了自己生疏的演技，也同样值得为他捏了一把冷汗的观众赞赏。

与此相比，动画版的走形情况显然已经不是什么大不了的事情。只不过宫野真守此前的牛郎形象太过深入人心，夜神月的一开口就让人担心着他随时可能脱口而出一句"春绯，我是你爸爸呀"的BAGA台词。另一边明显也好不到哪里去的L，因为有着山口胜平的声线，十足叫人胆战心惊地生怕他手指一挥，便是一招"风之伤"把月的脑袋砍成两半——然后再大吼一句"我就是来自狙击岛的狙击king，手下有一万名兄弟哈"的狂笑，噩梦！

只不过相较于漫画里L与月在纠缠了无数回合之后（期间包括了L对月的SM监禁、同吃同睡的24小时不分离、无罪释放后的惺惺相惜…），L终于棋差一着死在月的计谋中的戏剧性转折，动画版和电影版显然做了更大幅度的改编，以促使剧情的气势上更令观众折服。首先电影版里多加的那一条"在写下要杀的人的名字和死因后，在此人死之前再用DEATH NOTE杀之则无效"的规定，初看起来的确有点无聊，但这却成了L对付月的最终手段。以自我的牺牲来换取月的伏法，这样的做法显然比起原作中被雷姆做掉更有了英雄主义色彩，可是在凶残且灭绝人性的同人女们眼中看起来，"L与月终于生能够同床，死也能同穴了"的殉情式结局，反倒有着鼓舞人心的作用。



至于动画版里，原本以为一直正经了24集的监督大人，是个不折不扣的高尚君子，绝不因为同人势力的昌盛而泯灭自己的道德。结果25话里平添出来的一段雨中漫步镜头，顿时让观众有了不祥的预感。随后二人独处在空旷的大厅里，则压根为暧昧气氛埋下了伏笔。接下来该监督的道德和尊严顷刻间灰飞烟灭，L"粗鲁"

杨龙陶	菜园你的卡通头像到底是什么样子？我真的太好看了，你也许就是月莺的接班人吧。
读者资料	重庆市江北区五里店职业中学，400023

地抓过了月的脚，“温柔”地为其擦干，又“体贴”地按摩了脚底的穴道，“深情”地低头不语——腐女们当即翻了天，一句“L你是名侦探没错但谁也没证明过你可以假装盲人骗取脚底按摩证书”的指证，顿时令动画监督刻意安排的这一段小插曲失去了可以撇清关系的借口，只能认命地沦丧成为近期呢YY的黄金话题。至于月在被L擦脚的时候，毫无意义的一声呻吟以及莫名其妙的一次咽口水，则暴露无疑地显示出了“L大人攻得妙，月大人受得巧”的本质内涵——所以我说，监督大人您果真已经为了商业利益而彻底抛弃了职业操守了么？！不然整整走形了24集的月和L，为何在这擦脚的3分钟里，造型精准得连小田健都要喜极而泣呢？

L的死，在电影版里是一个相对最完美的结局，然而对于动画版和漫画原作来说，却只是剧情中场休息的一个小高潮。随后尼亚和梅罗的上场，却不免让观众和读者心存疑惑：这名侦探孤儿院是打定了L杀不死夜神月，随后OPQRST一连串地出马，哪怕用人海战术也要耗死月的无赖战术么？！

与L的冷静狡黠不同，心思缜密但缺乏行动力的N，和始终暴走但心计不深的M，只在联手起来才能成为超越L的最强侦探——所以说不管是小说原作大场先生还是漫画原作小田先生都一定是80年代老机器人动画的FANS，合体的热血模式都能出现在侦探二人组身上，所以即使看到尼亚抓着个钻头突进也没什么好奇怪的，充其量不过是把国际象棋换成围棋，不需要佐为附身也能来一个“天元突破”罢了。（蓍子：……）

继承了L爱吃甜食体质的M，虽然还没有如同《反叛的鲁路修》里的C.C.坦然将必胜客的招牌挂在脸上的招摇，但他爱吃巧克力的疯狂程度，也还是令人担忧着他随时可能会抱着一块丝绸就满脸摆出个“丝般润滑，香浓感受”的陶醉表情。至于那个继承了L爱堆积木个性的N，比起L还只是把方糖堆得跟比萨斜塔一样的程度，N可以轻松地就能用乐高积木排出秦始皇兵马俑，单是这手艺就足以让仅仅做完一个FREEDOM高达HG版模型就洋洋得意的绫小路汗颜到死。而他那头银色天然卷的头发，多少令人会产生些“他不会一开口就用脏字问候我妈妈吧”的担忧，更有些闲着没事做的人试图从他的房间里找出写有“糖份”的警示匾额，又或者这“缉拿基拉特别行动部”的别名其实叫“万事屋”……

再度陷入M和N监视中的夜神月，成为神的计划又一次被中断（前头还挡着个凉宫……冷笑话之三），于是为了表明清白便故计重施地又培养出了新的代言人——正所谓L之后还有MNOPQ，月手下还有水星火星天王星，看来不管是美少女战士还是全真七子，人多力量大的真理从来就没有失灵过，只可惜L刚死就立刻扶持起一个魅上照的夜神月，或多或少还是让那些“从一而终派”的同人女痛心疾首：“就算人妖买一送一加一个正太不能满足你的胃口，也不必要与一个只知道言听计从的傀儡男人双宿双飞呀！”

魅上照，与高田清美同样成为月棋子的男人，虽然月不是观音，而魅上与高田也不像金童玉女，不过俊美的外表以及被N跟踪时所显露出的“平时会健身”的习惯，一度让人猜测着“原来月是喜欢金刚芭比呀唬”的可能性。身为电视台主播的高田利用舆论来操纵信仰基拉思想的群众，而以上班族身份做掩护的魅上，就私底下代替月继续用死亡笔记杀人。原本看起来发展事态良好的计划，却因为M与N的间接联手而使得月的行动出现了即将崩溃的裂缝，同时越来越多死神的介入，也令这场斗争的形势越发扑朔迷离起来。

虽然破面军势的侵袭的确是目前的当务之急，但我们现在面对着的死神既不能用美型拯救地球，也不会万解了打出奥义来。巧妙地利用死神想取回自己的笔记这一心理，月再度让胜利的天平向自己倾斜，只可惜少了当年L的温存依偎，纵使月给N擦再多次脚（N一张嘴“啊里呀多，哦你桑”的画面完全不值得期待……），没有火花的戏码也总是让人打不起精神来。

正是因为比L少了一份“月，你是我唯一的朋友”这样的微妙情感，N更显得心狠手辣的思维模式反倒可以把月的阴谋渐渐戳穿。在计算好了自己可能被月设计杀掉之后，N利用M死前所留存下来的珍贵线索，将计就计地化危险为机会，反而致夜神月于绝境之中。

最终决胜负的时刻总算到来了，被旷日持久的心理战熬得心身俱疲的读者无比期待地等待着所有悬念的解放，以及能够坦然地面对着月阴森的笑容而义正词严地回一句“看什么看，

没看过同人女吗”（薯子：……），可惜小说原作的编剧功力到了后半段已经有些力不从心——取代L成为月新欢的魅上成了中看不中用的绣花枕头（“该死的狐狸精”外号也不绝于耳），原本冷静着俊美微笑着也俊美的月更堕落成了阴笑着不俊美阴笑着不俊美阴笑着都说了一点也不俊美的最终BOSS——少女的心从此碎了一地，纷纷叫嚣着“小田健你是个BAGA”泪奔而去，这也说明了纵使“没有L的日子里，我会加倍珍惜自己”，可失去了服部平次的工藤新一，还是仿佛是少了灵魂的肉体，变得贫乏而麻木。（薯子：好好的人家名侦探柯南又招你惹你了？！）

大势已去的夜神月，面对N铁证如山的定罪，全然失去了漫画连载106回以来辛苦建立起的完美形象，只花了107回的几页篇幅就用“断腿、泪飙、狰狞、求饶”让拜月教徒们纷纷解散走人，回家喂孩子的喂孩子，流浪断背山放羊的放羊——死在龙克手下的月，尽管为漫画画下了完结的句号，可也让那些难得追随少年漫画到最后的女性读者们彻底心灰意冷。

所以，在所有深爱着月的粉丝的心中，其实永远美型的夜神月大人并没有死，他只是找了个与自己形似的替身代替他被处决，自己则乔装打扮隐姓埋名，坐船出海到了一个无人的小岛上过完平静的后半生——咦？我明明不是在说杨玉环……

宣布参战《JUMP究极大乱斗》的《死亡笔记》，其中的角色表现自然令粉丝期待。事实上月、L、弥海砂这三人固然不可能与“三档巨人战斧”、“万解 狒狒王蛇尾丸”相提并论，但就辅助攻击的效果来说，海砂的死神之眼在灵活运用的情况下还是个杀伤力相当不错的副武器。

然而《JUMP究极大乱斗》对于《死亡笔记》的粉丝来说，毕竟也只是个寄生型的游戏，直到NDS版的《死亡笔记 基拉游戏》正式发行后，属于推理爱好者（注意，不是“推倒爱好者”……）的真正飨宴才姗姗来迟。

游戏中玩家将要扮演的是原作中的两大敌对角色：“KIRA”或者“L”，参加这场找出对方真名的杀戮“游戏”。KIRA的目的是找出L的真名继而使用笔记将其抹杀，L的目的是检举KIRA的杀人手法，并将其捉拿归案。游戏的目的就是要在搜查过程中，通过言语、推理等手段取得搜查队员们的信任，探究对手的心理以及下一步可能的做法，最终将对手陷于两难的境地，将其抹杀，当然与原作不同的是，结局并不会局限于“KIRA=月”、“L=龙崎”这样忠实原作的设定，根据选择的不同推理的不同，任何人都有可能成为KIRA或L。



游戏的操作方式主要是以对话的形式进行，继而进行针对“KIRA”与“L”问题的推理，点击NDS下方屏幕上的角色头像就可以与其对话，而发言之后的效果也会在下屏上显示出来，可以根据效果选择是进一步拉拢信任自己的人还是对产生疑惑的人进行解释。当然，这样的玩法虽然新颖有趣，可是缺乏推理能力的玩家在玩的时候就会显得很费解，而那些不懂日文的玩家更会是一场劫难！

有趣的是，如果在故事模式中顺利过关，便会获得奖励用的苹果，根据玩家实际游玩的表现情况，所获得的苹果的数量也有不同。利用苹果便能开动隐藏模式，换取隐藏角色的出场：5个苹果可以换得尼亚，10个苹果则能换得梅罗——所以说这N和M的身价果然不是一般的低啊……

由于《死亡笔记 基拉游戏》的大受好评，在游戏发卖后不久就立刻传出了第二作制作中的消息。正式命名为《死亡笔记 L的继承者》的游戏第二作，内容方面将忠实于原作漫画，接续作品中L死后N和M联手对付夜神月的剧情，再度将推理游戏提升到新的高度，大量精美的插图也很有小田健的风格，值得FANS去殷切期待。

如血的黄昏中，鬼魅般的笑容已经不见了。

虽然正义的代价是以邪恶的伏法作为砝码，可是满手罪孽的正义，又是否真的值得我们去憧憬？

每个人心中都曾有着对于罪恶的憎根——如果某一天，那本黑色的笔记本真的出现在你的面前，你又会怎样去处理它？

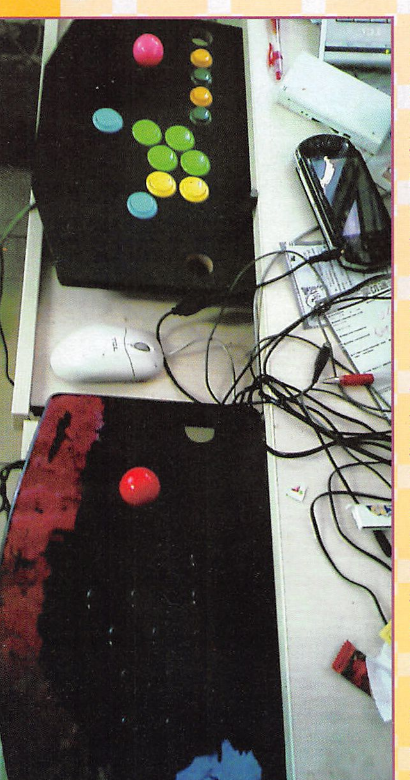
一把火烧掉？当作没看到？还给前来寻找它的死神？送到警察局然后被人当疯子赶出来？

抑或是，躲到某个黑暗的角落里，偷偷地写下你所厌恶着的那个人最后的真名，然后在6分40秒的时间里，设计好最残虐的可怖死法，渐渐露出你那修罗般凶残的笑容……？

张超	喜欢CS和掌机的朋友加油。
读者资料	男，18，陕西省安康市安康中学高二10班，725000

PGBAR VOL.33

PG幼儿园庆六一！



●相信大家都已经拿到了"《最终幻想12 亡灵之翼》攻略本"了吧，这次可是花费了小枫和众作者的大量心血哦！还请大家多多支持，如果有什么意见或建议的话，麻烦写信告诉我吧！

●最近小枫游戏玩得比较杂，又经常到"动心"那边去抢一些日、美剧和动画片看，生活还真是滋润啊！逆转ACE汉化的"《逆转裁判4》前两章汉化测试版"迅速被放了出来。这对于国内数量众多的"逆转FANS"来说绝对是件大好事啊！小枫也在第一时间试玩了一下，感觉不错。超级期待完全汉化版的放出。另外本期有菜团同学对"逆转ACE汉化组"的独家采访，大家也不要错过啊。

●前面说到玩游戏，最近几乎每天都要跟菜团同学战上几局《KOF98》或《SF2X》。说到这儿，小枫就不得不感叹一下：自己真的是老了啊！曾经在街机厅内叱诧风云多年的我，如今的水平已经大不如前。最明显的表现就在手势上，从前玩KOF时，无论是摇杆还是手柄都可以很轻松的用出所有角色的绝大部分连技。可是现在连最基本的"重攻击+特殊技+超必杀"都经常失误。而且对摇杆的适应远不如前，对战时也只能靠经验和普通技来跟对手周旋，实在是郁闷至极！最后提下菜团同学的KOF和SF水平都还不错，布兰卡和阪崎凉这两个角色用得颇有特色，看来我也要学习一下了！当然，如果要战《VF》的话，菜团同学肯定还是会让我打得找不着北的，哈哈哈！

●最后跟广大PSP玩家报告个好消息，PSP上PS模拟器游戏《生化危机2》《寄生前夜2》和《最终幻想8》终于已经完美不死机了。这三款游戏都是小枫当年非常喜欢的作品，大家如果有条件的话就尝试一下吧。如果有问题或卡关的地方写信跟我讲哦，我一定会帮你解决的！

蒋举错	马上就要高考了，只能忍痛与小N分别一日子了，也愿初三的玩家们加油。
读者资料	男，16，上海市富平路737弄9号901，200333

闲聊町

其实小枫一直认为这个标题很不适合我，我闲吗？我闲吗？！很明显，我很忙啊！大忙人为什么会有闲聊的时间呢？这明明是工作上偷懒嘛！所以以后请大家监督我，再有闲聊的内容请申请总编大人扣菜团同学的工资，哇哈哈哈……飘走……

附上近期小枫弱到不行的QQ签名：
某日："今天天气不错，我们下午没有课……"
某日后的第一天："今天天气不错，我们下午还逃课……"
某日后的第三天："今天貌似有雨，我们下午继续逃课……"
某日后的第六天："再不去上课，老师会不会不认识我了?!"
某日后的第十天："老师说，明天找家长……"
某日后的第N天："啦啦啦！啦啦啦！我是卖报的小行家！"
昨天一个朋友在网上对小枫说："你已经可以回到幼儿园去上大班了……"
我回答说："不，我现在是小班的！某人才是大班的!!"
……
……
"你说这不扯呢吗？！"

●我的GB不见了，GBC被老师收了，SP伴了我三年坏了，郁闷地等着枫的惊喜！！（浙江宁波 徐文杰）
——我给你的惊喜就是这期你又没中大奖，谢谢参与！另外请在心中默念"这不是小枫的错……"100遍。

●要是在路上一不小心踩到一个PSP该有多好！（重庆 郑德洋）
——小枫给大家讲个故事："从前有个人不小心把PSP掉在地上摔坏了，正巧此时郑德洋同学路过踩了一脚，结果被对方勒索赔偿……"

●PG总部是吧！你们的宠物小猪岚枫已经在我手里了。限你们1秒之内把台NDSL过来，不然今晚杀猪了。（陕西西安 刘嘉威）
——我什么时候成宠物了……

●PG的小编们。我爱你……的NDSL、PSP，让我来照顾它们一辈子吧。（广东湛江 李大成）
——以后再大喘气说话小枫就……也大喘气说话！"李大成同学，我会送你台PSP……吗？答案自然是否定的。"

上期木头特意为回函卡改了版，别的还好，最可气的就是他竟然擅自把大家给PG BAR和小枫留言的地方给删掉了。尽管是这样请大家以后还要多多参与PG BAR哦，顺便在这期回函卡上写满"打倒木头"吧！然后我趁木头不注意的时候把这些回函卡全都撒在他的办公桌上。哈哈！要跟叶子姐姐学习，好好虐待木头，啦啦啦！

对了，上期木头在回函卡上对大家提的两个问题可是有些针对性的哦，你们的意见对我们很重要。先别管这些问题的意义何在，相信只要再过一段时间你们就会明白的。关于"玩家聚会"，我想这个应该是有条件来实现的。也许会有读者朋友说，如果我不在北京怎么参加啊？其实这些大家都不要太过担心，如果真要做的话，只要大家都能积极参与，把聚会的规模做起来，在哪个城市都是一样的。大不了，小枫坐飞机飞过去找你们就是了，哈哈！所以，前提还是要大家多多支持参与的！

就在今年5月初，大连的掌机玩家举办了属于他们自己的民间聚会。因为小枫没有联系到此次聚会的负责人，只好擅自用了下网络上他们放出的照片。聚会的意义就在于交流，看到他们开心的笑容，大家是不是羡慕得不得了呢？希望属于"掌机迷"的玩家聚会不会太远吧。







浙江海宁的许挺读者在回函上说："希望活动的一切费用都从小枫的工资里扣！"我想说的是，这个世界上的"坏人"咋就那么多呢……

杨士康	希望本本加量不加价。
读者资料	男，22，江西省九江市九江学院十三号324，332005

我来为PG打气!!

江苏徐州 徐迪

万能的山风木风（请允许我这么称呼您）：

前略……在写这封信前，我很认真地想过：这封信写给谁呢？结果选择了你（对！就是你，别回头！）。为什么呢？想了半天终于想出了一条：你是次世代编辑中唯一有女朋友的人，哇咔咔咔！（月莺专有笑声，怀念……）

好了，不拿你开涮了，其实我写信并不是为了什么。只是想写，写给PG、写给小编。我是即将面临高考的人了（我才高二！！）以后写信的次数会越来越少了，趁着五一几天，弥补一下以前少写的，给PG加一加油、打一打气（PG好像是一部车子……）希望PG能越办越好，这也是我最大的心愿。

别忘了，PG永远都有我这个支持者，即使有再多的困难，再多的逆境，我都会为你们加油、打气的！（又来一辆……）

枫： 实际上每期在做PG BAR前，小枫都要从海量的信、回函卡中进行筛选，一般只有内容比较有代表的信件才会被选登在PG BAR上。徐迪同学的这封信很短，说实话也没有什么内容。但小枫看了以后却有着异常亲切的感觉。就好像是一位远方的故友寄来的一封充满祝福和鼓励信笺。人有时就会淡忘一些最熟悉的人或物，有如此多好朋友在背后的支持，这是一件多么幸福的事情啊！

PG一定会越来越好的，因为有你们的支持和我们的努力！



天津 谢小昕

枫：果然是真FANS啊！一看字体就知道肯定是个女孩子（话说小枫在看过数万回函卡后，现在已经炼就出"看字辨性别"的神技）。

前不久逆转ACE小组已经放出了《逆转4》的前两章汉化测试版，相信你已经玩到了吧。估计离你所期待的完全汉化版不远了。这里还要感谢一下那些无私奉献的国内汉化小组成员。

其实我也是心跳饭

广东汕头 林文成

书到手好几天了，到今天才动手写回函卡。因为又没《心跳回忆·女生版》的攻略，三月份出的游戏，四月份还没攻略，加上第一次玩失败了，整个人都泄气了。要不是今天终于成功了，还不想写的说。



↑虽然是老的PS2版的壁纸，但也希望你能够喜欢吧。

枫： 先跟林文成MM说声抱歉了，PG上没做《心跳回忆·女生版》的攻略是有我们的原因，主要这款游戏在PG的读者中受众人群实在太少了，做出来也不讨好，希望你能够谅解！

虽然已经过了这么多年，但小枫对"心跳系列"却一直有着非常深的感情，基本上所有的正篇、外传作品都玩过了。但惟独就只有"女生版"的这几作一直提不起兴趣。说真的……大男生玩这种"女追男"的纯情游戏……实在是有点那个……

不过这次DS版的"女生版"我也试玩了一段时间，的确是原汁原味的"心跳"正统系列，林文成同学如果想要跟小枫讨论关于"心跳系列"的话题就写信给我吧！最后送你一张姬条的壁纸，你说的那个告白词我问了好多人都不知道，下次写信来告诉我他都说了什么，我给你翻译好了！

唐天成	游戏，娱乐生尖而已，勿沉弱其中。
读者资料	男，14，江西省南昌市船山路216号，330009

菜团 小编形象大公开

大家好，菜团再次乱入小枫所主持的PGBAR，如大家所见本人的小编形象已经由我们伟大的画师华尧创造出来了，看到这个形象时我实在是非常的激动，我终于有个人形象了（出去大喊先）。虽然菜团这个名字与华尧所设计的个人形象有点差距，但是本人还是很喜欢这个人物，不愧是华尧啊！不知不觉来编辑部已经有一个多月了，在这一个多月中我跟PG编辑部的前辈们学到了很多东西，大大地提升了本人的经验值，只是不知道什么时候能够提升自己的等级。

在这一个月中最痛苦的莫过于下班后被翔武与小枫轮流“欺负”。翔武除了对《怪物猎人》有爱之外还有一个非常有爱的游戏就是SNK所推出的格斗作品《月华剑士2》，对于目押的研究他可是颇有心得。正巧本人也会所以每天下班之后都要被翔武使用斩铁用目押将我活活郁闷致死，实在是非常的窝火，所以每天回家后都会抽出一小段时间苦苦练习，争取有一天能够让他也尝到被虐待的滋味。而小枫的特技则是格斗游戏通杀。

有一次看我在玩《街头霸王2加速版》，小枫一句话不说就坐在我旁边拿起手柄将我虐之，接着我又和他玩《KOF98》还是被虐之，接着又玩《KOF99》还是被虐之……在比试过N多格斗游戏之后我发现我能说的只有两个字那就是“被虐”。当然虐一次还不够翔武君与小枫逐渐养成了每天下班不虐我不回家的习惯。所以为了反虐他们我现在每天一下班就早早回家偷偷练习，相信总有一天他们会成为我的手下败将，嗯！总有一天……

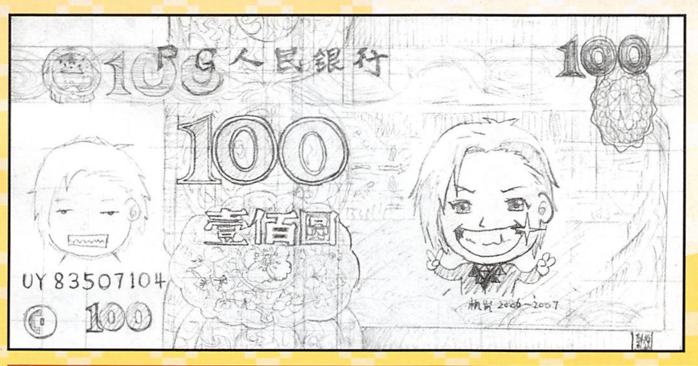


真“口袋迷”的作品



这幅由宁德十中初二学生何俊成寄来的，“巨大”的手绘“口袋妖怪”画稿还真是把小枫吓了一跳。从照片中与旁边PG的对比就能感觉到它尺寸的可怕了吧。画稿的大小实在是太过“非常规”了，根本无法用扫描仪来进行扫描，所以只好拿相机拍下来了。不过你对口袋的爱我们真的领教了。

韩烨同学创作的PG编辑部内部发行钞票



●为什么我的头像会出现在上面？！

●我的头像下面写的是……“枫岚2006-2007”？！还好……不是我……

●竟然还有水印……

●其实我觉得你们把书翻到下一页会有更多的感想……

钟健荣	什么时候PG再增回页数扩版呢？
读者资料	男，18，广东省中山市小榄镇盛丰合群村四巷六号，528416



曹嘉兮萌图赏析

在我的一再催促下，曹嘉兮才极不情愿的、在她学习与游戏的夹缝中挤出了那么一丁点的宝贵时间，完成了一幅插画并寄到了编辑部。其实说得自私点，这完全是小枫的个人喜好，每次看到曹嘉兮MM的画稿都会眼前一亮，最难能可贵的这些插画还都是原创作品。虽然线条和背景还需要进一步加工，但这种很单纯干净的画稿却给人非常清新的感觉。看来曹嘉兮真的已经成为PG BAR的萌图作者第一人了……

暗凌MM已经无奈了，实际上她已经N长时间没有拿到过曹嘉兮MM画稿了……阿门，我什么都不知道……

广东佛山 黎伟滨

之所以突然想给你写点东西，是因为今天遇到了件事。事情虽然很小，却令我的心很温暖。所以，这次我要表达的主题是“感谢”。

前略……这阵子每天几乎都是阴沉沉的，好容易才能见一下太阳，由于出门比较匆忙，忘了带伞。等到中午临近的时候准备要走的时候才发现天已经开始下雨了。下得还不小，当时我也没多想，反正我是不怕雨淋的（年轻啊，呵呵！）当即就抱头往雨幕里钻了。走了一段距离（准确地表达应该是“跑”），前面的路程已经没有遮头之物了，这时候迎面走过来一个女孩子，向着我这个方向问：“你没伞吗？不如我遮你一下吧！”（声音好温柔哦！旁：踢飞）当时我还不确定她是对我说的，便当即环顾了下四周，没人哪！遂用手指了下自己的鼻子：“说我吗？”女孩说是啊，你要去哪里？我遮你一下吧。当时我回宿舍的路要和她要去的方向是相反的，所以就说：“不用了，咱儿不顺路的，不过还是很谢谢你！”女孩说：“不客气。”然后就各自走了。

上面说的那件事的确让我的心灵温暖了好一阵子。不过（话锋一转）衰事随即而来（哭）。话说某天我带着SP去上课，打算在上课无聊的时候用SP看小说打发一下（枫语：跟我大学的时候一样……）。最后SP倒是没怎么用到，而在走的时候竟然忘了拿走……等我发现的时候已经是第二天的事了。啥也不说了，连忙急奔到教室，可教室里哪里还有SP的影子啊？！残念啊，我的神游SP+M3-SDP+256M SD卡。啊哭哭哭哭！这次可真是亏大发了！……后略

枫：在拆你的信封时还真有些顾虑，心里一直在琢磨不是又一封“讨伐书”吧?!（笑）在看到内容后才真正地放心，你是真的把小枫当做是你的一个朋友的，所以才把自己最真实的感受写给我看。本来78期已经上了你的信，按照公平的原则近期不应该再让你上PG BAR了。但信的内容的确很精彩，所以就破例一次好了。最后想说下，你的字真的很漂亮，并且错字极少，难得啊……外加一点羡慕……

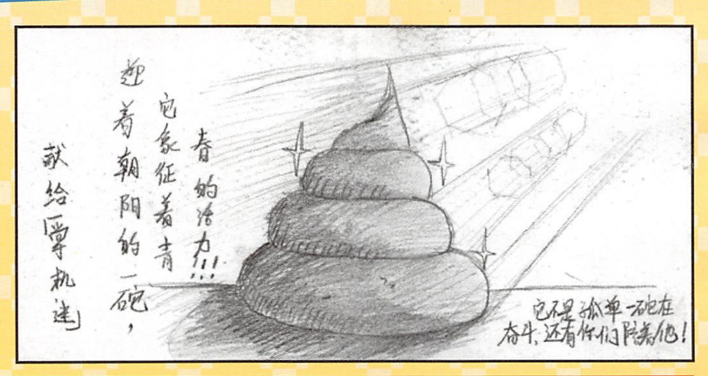
看你信里的描述，“雨伞”的事貌似是发生在你所在的大学校园里的。既然是这样对方多半应该是校友吧，那也许还有那么一点点机会能找到她。多在食堂里观察一下吧，或者平常没事时去遇到她的那个地方转一转，也许哪一天就能碰上呢！亲口对她说一声“谢谢”吧。虽然仅仅是一件小事，但就像你说的那样，在现在这个越发物质的社会里，有些人可能一辈子也遇不到几次类似的事情。珍惜一下好了，感谢之后……该怎么办就看你的了……咳咳……我什么也没说……

至于SP，就节哀吧……相信这个世界还是好人多！

● “它不是孤独一砣在奋斗！还有你们陪着他！”

● “迎着朝阳的一砣，它象征着青春的活力！！”

● 其实我还想补充一句：“韩烨你真是太有才了……竟然能创造出这样鬼斧神工的作品……”



尹羽鹏	玩游戏切忌多，而不精，买PG切忌精而不多。
读者资料	男，18，浙江省舟山市定海区腾坑湾新村102号202，316000

——小枫陪你渡难关
高考励志专题

●高三路人甲

快了，还有40来天就是高考了，只要一过就可以痛痛快快地玩游戏了，希望能考出好成绩！

（浙江德清 施辰）

●高三路人乙

高三了，这是高考前最后一次写回函了。我要"闭关"，学习第一！为了理想的大学，掌机可以休息了。每天熬夜到一点半，只有PG才能让我睡前轻松一下。请小编们祝我成功吧。

（安徽马鞍山 支雄飞）

●高三路人丙

高考不仅考知识，而且还考心态。在这里祝全国高三掌机迷同志们沾PG的光，顺利考出好成绩，上理想大学，继续买PG！

（安徽宿州 马尚）

●最后还有一个高三路人丁

岚枫：糖收到没有?别和我装傻!就是那个粉红色梅花盒子系着黄色丝带的Kitty果汁软糖。收到没有啦？收到就吱一声……(枫语：我又不是老鼠……)

应该会有一堆人向枫哥你抱怨当前的生活吧。其实我也想……真的……但是我明白那样会将你的心情弄到不好，所以我保证以后都不再抱怨奈落般的高三了。其实是我行将麻木了，怎么过都是过，与其消沉地过倒不如好好地过。就是这个样子，其实也希望所有在高三的奈落中奋斗的掌机迷们，能够将自己的信仰进行到底，无论前方如何。

最后想求岚枫一件事情，高考前在PG上来个励志特辑吧。多来点热血的，让我们这帮马上上战场的人感到一丝鼓励……

（江苏徐州 刘雨薇）

枫子随笔

前几天跟木头借了DC的VGABOX，回到家后将已经被压箱底儿的DC主机和手柄又翻了出来。当眼前出现那熟悉的画面和LOGO时，似乎时光在瞬间又回到了那个情感交杂的年代。无论大家熟悉与否，我都想告诉大家这款小枫最喜欢的游戏——《莎木》系列。

其实曾经学生时代的小枫跟大家并没有什么不同，对主机和游戏的渴望都是一样。稍微不同一点的，可能就是我更加喜欢家用机一些吧。高中时代学习的紧张让每个曾经经历过的人都非常难忘。在那样一个拥有多重压力的三年时间里，"娱乐"对许多人来说是件多么奢侈的名词。其实我们要的并不是多么放纵和奢靡的生活；我们并不是想要放弃学业让望子成龙的父母失望；我们只是想在适当的时候跟自己最喜欢的东西在一起……长时间的压抑让我们感到窒息，面对即将到来的"裁决"，我们别无选择，只能埋着头继续履行着别人给我们安排好的进程。可是，又有多少人了解到我们心里真实的想法。偷偷地将游戏里的音乐和台词录到磁带中，在深夜温习第二天课程的时候听一听那熟悉而又遥远的声音；上课的时候在草纸上画下自己渴望的主机和游戏中角色的头像，心想着何时才能够亲自操控着他们闯关游戏；自习课时胆怯地拿出新买的杂志，却发现已经被同伴翻得破烂不堪，在看得津津有味时却要不时地提防着老师会不会在瞬间出现在自己的面前……



→莎木这款游戏几乎伴随着小枫的整个高三生活，游戏世界的人物对我有很深的影响。



←有可能的话，我真的推荐大家都来尝试一下这款不俗的作品，一定会让你感动的。

DC是小枫在高三时买的一台主机，准确地说应该是卖掉PS主机和N多周边才换来一台2手的DC主机。因为实在没有富裕的钱了，当时连块记忆卡都没有。以至于在很长一段时间里我在玩DC游戏时都是无法记录的。而当时之所以会有强烈地购买DC的愿望，只因为一款游戏——那就是《莎木》。在整个高三的过程中，我利用空闲时间把这款游戏通了至少七遍，喜欢这款游戏的理由很简单，那就是它能够让我"静心"。尤其在听到《莎木》中忧郁的二胡演奏的主题曲时，平日学习中的烦躁与不安就会马上变得无影无踪。在学习和生活中遇到困难时，也总会想起《莎木》中那个愣头愣脑的傻小子芭月凉和对他一片痴心、温柔无比最终却依然选择离开的女孩原崎望。芭月凉的生活与我很遥远，但是《莎木》这款游戏却教会了我如何在困境中使自己平静。正是因为拥有这样的心态，我才勇敢而又完美地结束了自己的高三生活。

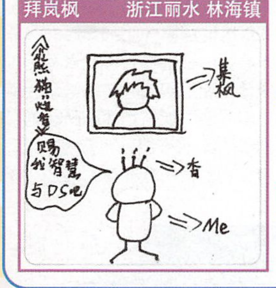
以上是小枫的一些个人的经历，对诸位来说看过以后实在很难"励志"。其实我只想告诉大家，大家的感受我也曾经经历过。越是到关键的时刻，越是不能烦躁，更不能对自己失去信心。游戏绝不是我们学习生活中的障碍，只要你懂得去体会，就能够平静地面对即将发生的一切。

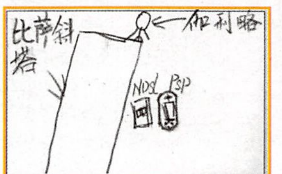
张超	为了将来更好的玩而努力学习。
读者资料	男，17，沈阳市皇姑区梅江街十号高二十二班，110034



↓竟然敢咒我？！哼哼！这期中奖名单肯定没有你了！（玩笑）

拜岚枫　　浙江丽水 林海镇





两台主机同时落地　　王文钦

屈服　　郑州 车宇

↑我想绝大部分人关心的并不是它们俩谁先落地，而是会不会摔坏……

交通事故　　广西河池 张贤泰

→以后大家都不敢拿着PSP上街玩了，反正我是不敢……



打……打……打打打劫! 北京 宋浩

↑还行，没劫什么IC、IP、IQ卡……



掌机迷2007年第10期抽奖



参加办法　1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.80的抽奖活动截止时间为2007年6月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

78期中奖名单

PSP

浙江杭州	刘思洋

NDSL

江苏盐城	付亮

SCDS

海南海口	佘彬
四川	孙晓竹
山东胶州	黄守明
江苏吴江	计恒宇
河南新郑	郭金龙

EZ5

天津	丛思聪
河北唐山	赵乾
天津	孙立坤
辽宁大连	李俊
甘肃天水	陈每阳

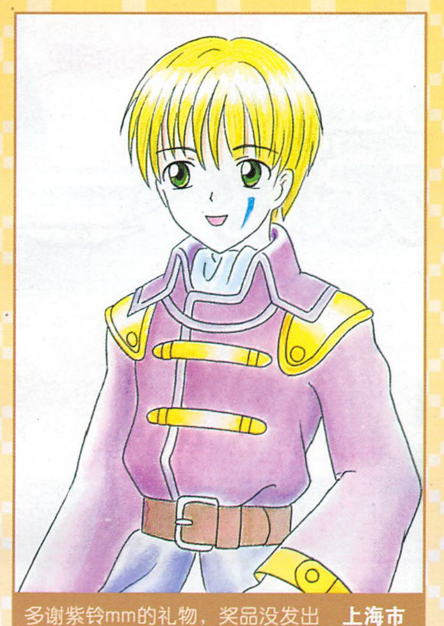
ACEKARD

广东增城	魏宁
浙江杭州	刘伟
北京	张晶晶
广东广州	程嘉惠
辽宁沈阳	李翔
无锡	陆少科
北京	姜岳

M3DS

安徽淮南	王磊
新疆乌鲁木齐	刘航
江苏通洲	潭贺
广东惠州	庄伦
浙江杭州	罗志敏
广东肇庆	胡天辉
河北邯郸	陈琳

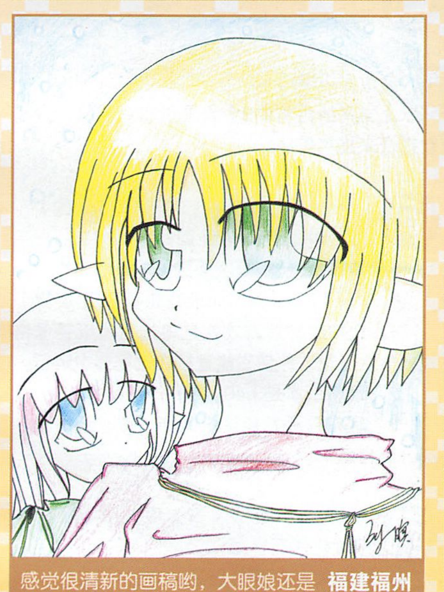
魏弦柏	热烈支持PG办聚会，大家一起来欢迎。
读者资料	女，14，天津市河东区红星路210号嘉禧园3-3-502，300160



多谢紫铃mm的礼物，奖品没发出去是我的责任，我会催某枫快点。 **上海市 紫铃**



上色非常棒的一张画稿哟，本期的No.1就是你的了！ **辽宁沈阳 赵欣**



感觉很清新的画稿哟，大眼娘还是很萌的啦！ **福建福州 林昕蔚**



浙江宁波 张君彦

如你所愿，本画稿署名「Mars送King」，希望你的朋友能够看到，并祝愿你们高考顺利，《掌机迷》永远是你们的好朋友。

制作与攻略本的合订本杂志还是比较繁忙的，都没能抽出时间去看电影，据说本期完成之后大家会一起去欢乐谷同游，真是期待啊！进入夏季北京的气温明显高了起来，接下来将会是上街买杂志很痛苦的时段了吧，还请大家一如既往的支持我们哟！

徐亮	希望高考搞个掌机与TV GAME的科目考试，算到总分。
读者资料	男，17，江西省淮南市第一中学高二三班，232001

Q&A问答无双

关于游戏的一切问题彻底解答

你的问题 也是大家的问题



在《恶魔城 晓月圆舞曲》中的无魂、无道具模式中，J的级数是根据什么上升的？

（甘肃省兰州市 刘育辰）

J的等级是每次打完BOSS后，得到BOSS的内核（也就是那个回复血的球）来提升等级的。



为什么我把MP4格式的电影放入PSP中的VIDEO文件夹中，在PSP中只有一个问号，其他文件夹也试过了，这是怎么回事？

在PSP根目录下建立MP_ROOT文件夹,其中再建立100MNV01文件夹放MP4，100ANV01文件夹放AVC格式电影。电影文件的取名，MP4要取M4V*****（*****是5个任意数字），AVC要取MAQ*****.MP4，另外AVC在1.5下播放需软件，2.71可以直接播放。



如何增加小丑鱼的美丽值，使它进化成美丽龙？

（南京市浦口区 胡伟鹏）

如果想让小丑鱼进化的话，就必须让它的美丽度达到最高才可以，让它增加美丽度的方法就是吃糖果，要先去选美赛场，然后利用捡到的树果制作糖果，如果看到糖果里有加蓝色的话（蓝色代表美丽度）那就可以给小丑鱼吃了，但记住，不要给它吃加其他属性的糖果，因为一旦吃到一定程度时，就不能再吃了，到那时如果你的美丽度没有达到，那就没办法进化了。只要达到美丽度后，然后升一级就能进化成美丽龙。







（消失的小智）



《苍月》中，按PG上说的去深渊，但刷不到三人小队的武器，能告诉我在哪里才能刷到吗？

（内蒙古 润田驹）

以尤里乌斯为首的3个人是没有武器的，只能靠打怪来提高等级。



1、什么是破解游戏（对于PSP来说的）？
2、PSP最新版是什么？
3、1.5的PSP好还是最新版的好？

（北京市朝阳区 凌霄）

1、PSP的破解游戏就是将光盘作成镜像格式，然后通过软件使它能直接在记忆棒中运行。

2、最新版本是3.40。

3、现在只要是能降级的都一样，最后基本都升到自定义固件。



1、在《口袋绿宝石》中，大嘴蝠怎么能进化成叉字蝠？
2、游戏中的钟表怎么不会走？
3、绿宝石中有鬼蝉吗？有的话怎么捉？
4、怎么看出精灵是闪光精灵呢？
5、绿宝石里有《火红/叶绿》中的主角精灵吗？
6、捉三神柱需要什么精灵？

（李幸）

王冉	游戏是用来娱乐，不要让游戏给游戏了。
读者资料	男，17，天津市河西区前进道教师村54号109，300201

1、随着战斗中提高(或装备安静闲增倍)亲密度，然后亲密度满了后升一级进化。

2、早期D版或者中文版的rom有缺陷导致的。

3、有的，只要抓住了NO.290钻地虫，在它达到20级进化成NO.291音速蝉，如果队伍中有一个空位的话会自动生成NO.292鬼蝉，但要注意，如果队伍里满了，鬼蝉就不会出现。

4、你碰到一只怪，一出场身上有一阵闪光的精灵就是闪光精灵。

5、是没有《火红/叶绿》中的主角精灵（小火龙、妙蛙种子、杰尼龟）的，只能通过《火红/叶绿》来传送得到。

6、第一步：在126号水道的海底的水草中化石鱼（比较稀有）。第二步：在海边用中/高级钓竿钓皮皮鲸，并练到40级进化成巨鲸。第三步：得到TM28“挖洞”并给精灵学。第四步：把上面所说的精灵都带上，把化石鱼放在第一个位子，把巨鲸放在最后一个位子。

好了，这样就可以去捉三神柱了。

(消失的小智)



《晓月》中，得到“终极卫兵”掉落的那把大刀的几率是多少？得到飞空鱼的魂几率是多大？

（北京市房山区 王昊）

这两个东西没有精确到数据的掉落概率，大刀概率比较低，飞鱼的魂概率相对高些。



NDSL为什么会发生触摸笔解除不良的现象，而且触摸位置与实际位置效果有偏差，这个怎么解决？

在NDS机器设置里有个设置屏幕位置的，在那里重新设一下吧。



GBA《牧场物语》男孩版中，养鸡场MM的生日与事件是什么？

（河北省 沈越）

珀布利夏3日

黑心以上三、五 AM10:00至PM6:00养鸡场。

紫心以上一至六 AM6:00至PM1:00自己的牧场。

蓝心以上夏天以外的星期天 AM10:00至PM1:00。

黄心以上夏天以外、二、日以外养鸡场。



在《绿宝石》中怎样才能收到两只水都？

（北京石景山区 张鑫）

打完四天王后回到家里看电视，会发现电视上说方圆地区有稀罕的精灵，接着妈妈问你喜欢蓝的还是红色，你选什么遇到就是什么，在全地图上随机碰到，一碰到会逃，建议用大师球抓。比如你选红色，就遇见红水都，抓住红水都后另外一只蓝水都在南岛。至于南岛怎么走，只能用金手指。

(消失的小智)



《牧场物语DS》男生版中酒吧MM的4个爱情事件都是什么，都怎么触发？女神如何出现，怎么结婚？

（辽宁省凤城市 宋扬）

酒吧MM黑心时星期一外PM4:20－8:00酒吧。

紫心时星期一以外AM9:00－11:00海滩雨天。

蓝～绿色心时星期一以外19:00－20:00酒吧晴天。

黄色心时星期一以外AM8:30－AM10:30牧场主角从自宅出门夏天且为晴天。

女神：要求先救出(60小矮人)，之后要求全物品出货+101只小矮人救出+4个矿洞全开+进入过泷之里+在女神之泉目睹过女神魔女再会事件，最后还要大床和青之羽毛……



可不可以给我介绍几个好的GBA游戏，主要是RPG的。

（天津市红桥区 吴潘）

《最终幻想》系列、《黄金太阳》系列、《口袋妖怪》系列、《洛克人EXE》系列都是很不错的。《四狂神传说》也很不错，就是人设……

包打听

Q：《银河战士 零点任务》中如何在拿到“无敌”装备后回到一开始那个地方？

（湖北省黄石市 占天洋）

Q：《王国之心》中黑暗卡片如何使用？索拉模式中即使全部装备也没发现和原来有什么不同（我已经99级）。

（内蒙古 金城）

丁宇	目前为止我还在玩GBASP，PSP和NDS我都没有，不知我算不算掌机迷的无机一族。
读者资料	男，16，辽宁省新宾民族商场四楼刘娟，113200



我怎么就不如你了

NDS如是说



众所周知，目前NDS（L）在全球范围内的销量遥遥领先于PSP，然而在国内，却呈现出截然不同的景象，PSP无论是知名度还是普及量，都是NDS所无可比拟的。于是愤愤不平的NDS对PSP发出如下肺腑之言——

很早以前，我们家在游戏界就是名门望族，红白机、超任、马里奥、银河战士、大金刚……诸如此类，一个个名字如雷贯耳；而你们家不过靠着在半导体上瞎捣鼓，弄出了个收音机，没想到越做越大，在家电领域还混得挺吃香。不过随着你家日益壮大，胃口也越来越大，终于忍不住插手游戏业。于是PLAY STATION这个名字为人们所熟知，渐渐地，玩电视游戏的年轻人们已经忘记了“任天堂”这个曾经的金字招牌，记住了一个叫做SCE的厂商。好在我大哥GB和二哥GBA很争气，在掌机领域一路高奏凯歌，为家里挽回不少颜面，我这个做妹妹的现在虽然不敢说可以赶超两个哥哥，但是和你这个SCE家的小女儿抗衡，我本来认为可以丝毫不吃力。可是我就不明白了，为什么在中国，自己就不如你了？

咱俩先后出生，你比我还小几天。你一出来就像个大家闺秀一般，有《山脊赛车》这种体现强悍机能的游戏陪伴；我也不甘示弱，不但有《马里奥64DS》这样的老牌系列亲自出山，《触摸瓦里奥制造》这类后起之秀也来为我保驾护航。何况我还有二哥GBA留下的丰富游戏资源，以备不时之需；而你虽然又能听歌又能看电影，但是怎么看也都是华而不实，而且代价颇高的鸡肋功能。同样身为游戏机——尤其都是一台初出茅庐的掌机，我带着强烈的心理优势，飘洋过海，来到了中国。

在游戏店里，我第一次和你打了照面，没想到，从那天起，我们的身份便不再相同。我的售价即便是在最初发售的日子里，也没高过1800元，可是除了专门的游戏玩家，几乎无人问津；而售价从来都居高不下的你，人们只要一听说是SONY的新产品，便络绎不绝地前来询问。我是被一些成年人视为洪水猛兽的“游戏机”，而你却是一台代表了流行时尚的“多媒体娱乐设备”。

身份不同，待遇一样也可以啊，没想到，这还是我的痴心妄想。你的身价一涨再涨，从小柜台卖到了大商场，从游戏屋卖到了专卖店，更不要说大大小小的动漫屋、电子城了，反正你的身影遍布各处；而我，只能顶着水货的恶名，漂泊在游戏店里，连游戏店BOSS都毫不掩饰地对顾客说：你要是要多功能啊，就别看这NDS了。多功能？不就是看书听歌看电影吗，我也可以做到。借助MOONSHELL这款软件，使用者可以轻而易举地通过触摸屏实现看书听歌和看电影的功能；可是大多数为了看电影的人才不买账，动不动就拿出“16:9”、“超大液晶”来挤兑我……是啊，看书听歌的功能现在随随便便一个MP3都能实现，可是论起看电影来，市面上都没几个和你同等价位的MP4能与你抗衡，

周注 只求在游戏世界找到了属于自己的次次感动。
读者资料 男，18，安徽省芜湖南瑞荷下园18幢202，241000

更别说我这个为了游戏而生的游戏机了。

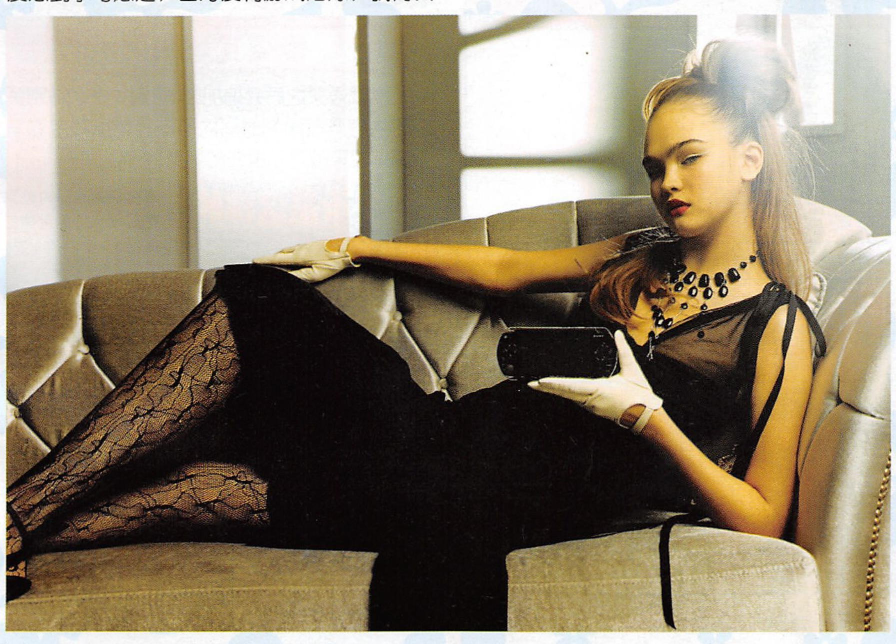
既然待遇比不过你，那我就更要自强不息，很快，我们家大人通过正规渠道，让一个叫神游的年轻人把我迎娶到了中国。满以为这次我算是咸鱼翻身，要名正言顺地与你抗衡了，可是没想到，因为家里带来的陪嫁游戏寥寥无几，而且都是他们眼中的过时货，因此有些人对我这个新媳妇完全不屑一顾，并且认定中国版的机器不如外国版，还一度让我成为了大众的声讨对象；而你，依旧一副大小姐的架势，却让不计其数的人为之倾倒，打着“外国货”的旗号让人着迷。这时候我明白了“欲加之罪，何患无辞”这句话，说我屏幕坏点比外国货多、说我的陪嫁游戏糊弄人，殊不知，我的每个兄弟姐妹都是MADE IN CHINA啊；而你，就更不用说了，同样是披着外国货外衣的“中国制造”。

后来我发现，有不少人开始在我的长相上做文章，说我外形不如你时尚，用料不如你考究。恰在此时，我在国外的兄弟姐妹们却销售势头一片大好，为了奖励他们的优异表现，家里人决定给我们好好进行一番美化工作，于是NDSL诞生了，我也沾了光，换上了和你一样的钢琴烤瓷技术外壳，调高了屏幕亮度，缩小了外形，重生的我焕然一新，而且很快，我再次被迎娶到了中国。我满心欢喜地准备迎接美好人生，没想到事与愿违，因为没有游戏陪嫁，我再次遭遇冷落，加之前期技术问题，坏点和下屏松动等问题再次成为了人们口诛笔伐的把柄；反观你，当初的“□”键问题、UMD舱不严、坏点等已成往事，并且人们还逐渐接纳了你的种种不足，时至今日依然对你华丽的外形赞不绝口。

我真的纳闷了，我到底哪里不如你了，我在国外的兄弟姐妹们在你的兄弟姐妹们面前一点也没有吃亏，为什么偏偏我就被你挤兑得一无是处呢？当我这么闷闷不乐的时候，突然听到两个孩子的讨论声：“说心里话，游戏，还是NDSL上好玩的多点；不过呢，你要说实用性，那PSP可是当仁不让的，MP3+MP4+游戏机，这样的配置，2000块钱不到，你上哪儿找去？”我若有所思，或许对于忙碌于工作的人而言，PSP确实能带给他们闲暇时最方便快捷的享受；而我自己，也同样带给了喜欢游戏的玩家一份真实的快乐，人们各取所需，不是也挺好吗？也许我本来就没必要去自卑，去难过，人人都有属于自己的成功之路，何必在乎那么多？

想到这里，我不再难过，并且朝身边柜台中的PSP笑了笑，看到平日里对她横眉竖眼的我突然这么友好，显然有点受宠若惊，好在她很快反应过来，也冲我友好地笑了……后来，我们成了好朋友……再后来，呵呵，我们被一个叫做“芸芸单身”的家伙一起买回了家……

文/芸芸单身



李小龙	游戏好好玩，读书也不要忽略。
读者资料	男，18，上海市闸北区柳营路309弄8幢十四号102，200080

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

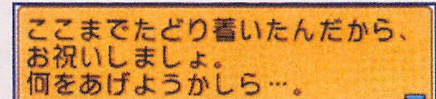
秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

愿望之间 天使的记忆 AVG

地下室的奇怪机器是一台密码机，使用恺撒密码原理来解密，当密码机上的数字为10时，英文字母中A对应密码Q，B对应密码R，C对应密码S，以此类推。游戏二周目可以从录音带中得到一串密码：Q CUCUDJE YD Q HEEC EV BELU，这串密码指的是封存着天使画的那个房间吧。

牧场物语 你与育成岛 SLG

前往森林区域抵达洞窟的最底层之后，可以得到女神的奖励，第一次可以获得道具すてき，第二次可以获得料理配方，以后的奖励是すてき和料理配方依次交替。将すてき交给商人的儿子查理，可以对农具等物品进行强化。

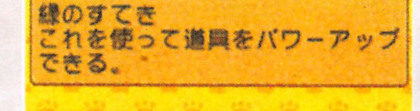




▲首先要前往洞窟最底层与女神对话。



▲得到女神奖励的すてき。



◀强化内容根据すてき的种类不同而各异。

怪盗瓦里奥 ACT

游戏通关之后会追加5个特别关卡，特别关卡的内容是在限制时间内与安登特展开宝物争夺战，如果被对方抢先的话就输了。

特别关卡是这样的！



◀在限制时间内赶到指定地点得到宝物。

▲得到宝物之后要飞速赶往下一个地点。



▶最后获得梦幻宝物。



全采集点一览表

层数	位置	种类	采集物品
B1F	D-1、D-3	采伐	丈夫な木片、苦ヨモギ、朱色の木の实
B3F	D-4、F-3	采取	小さい花、蜜のかけら、姫リンゴ
B4F	B-1、E-1	采掘	金属质の突角、辉石、白石
B5F	A-4、D-5	采掘	金属质の突角、辉石、白石
B5F	C-5、E-2	采伐	丈夫な木片、苦ヨモギ、朱色の木の实
B6F	C-2	采伐	苦ヨモギ、轻量の坚木、星型の种子
B6F	C-7	采伐	苦ヨモギ、香木、星型の种子
B6F	A-1	采取	姫リンゴ、ミント草、十字の种子
B6F	A-7	采掘	クズ真铁、碎けた化石、真铁の薄壳
B6F	D-2	采取	鲜やかな花ビラ、ミント草、十字の种子
B6F	D-3	采掘	クズ真铁、白石、真铁の薄壳
B8F	B-4、C-3	采取	姫リンゴ、ミント草、十字の种子
B9F	C-3、C-4	采掘	クズ真铁、碎けた化石、真铁の薄壳
B10F	A-4	采取	ミント草、十字の种子、浓紫の尾针
B10F	A-5	采伐	香木、星型の种子、十字の种子
B10F	C-2、E-2	采掘	クズ真铁、碎けた化石、真铁の薄壳
B10F	C-3	采取	鲜やかな花ビラ、ミント草、十字の种子
B10F	C-5	采伐	轻量の坚木、香木、星型の种子
B11F	A-6、C-1	采掘	大カニの曲肢、岩サンゴ、コランダム原石
B13F	A-6、A-7	采伐	大トンボの巣材、コケイチゴ、深海树の枝
B13F	A-6、B-7	采取	辉くガラス眼、蚁の蜜块、トゲ巻
B14F	B-7、D-1	采伐	大トンボの巣材、コケイチゴ、水仙人掌
B16F	A-4	采掘	ダマスカス钢片、坚石のかけら、カリナン
B18F	A-4、A-7	采取	枯森の布材、十字の种子、冬虫夏草
B18F	B-3	采伐	枯森の枝材、干いた木桃、树密酒
B18F	C-6	采伐	干いた木桃、十字の种子、树密酒
B18F	D-3	采掘	坚石のかけら、ダマスカス钢片、カリナン
B18F	E-6	采掘	坚石のかけら、ダマスカス钢片、カリナン
B19F	A-5	采伐	枯森の枝材、干いた木桃、树密酒
B19F	F-2	采伐	枯森の枝材、干いた木桃、树密酒
B20F	A-3	采取	枯森の布材、十字の种子、ロサカニナ
B20F	C-6	采取	枯森の布材、十字の种子、冬虫夏草
B21F	A-2	采掘	谜の壁材、水晶の壁材、水晶花
B21F	A-6	采伐	死色の细茎、水仙人掌、水晶花
B22F	C-5	采伐	死色の细茎、水晶のツル、水晶花
B23F	B-1	采掘	谜の壁材、水晶の壁材、水晶花
B23F	A-5	采取	命の蜂蜜、エンゼルウイング、金属丝
B23F	D-6	采伐	死色の细茎、水晶のツル、水晶花
B24F	A-5	采取	命の蜂蜜、エンゼルウイング、金属丝
B24F	A-6	采掘	谜の壁材、水晶の壁材、水晶花
B26F	B-7、F-5	采取	十字の种子、冬虫夏草、アンブロシア
B26F	A-7、D-7	采掘	水仙人掌、水晶花、三色混石
B26F	A-7、F-3	采伐	命の蜂蜜、树蜜酒、雾仙人掌
B28F	E-2	采取	十字の种子、アンブロシア、头状の世界树根
B28F	E-2	采掘	十字の种子、水仙人掌、足状の世界树根
B28F	D-2	采伐	命の蜂蜜、水仙人掌、雾仙人掌
B28F	F-7	采取	十字の种子、冬虫夏草、アンブロシア
B28F	F-7	采掘	十字の种子、水晶花、三色混石
B28F	F-7	采伐	树蜜酒、水仙人掌、腕状の世界树根

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年5月15日

2007年	Broken Circle	7Raven Studios	RPG
2007年	哈利波特与凤凰社	EA	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年5月15日

2007年5月17日	改造节拍战斗	BANPRESTO	ACT
2007年5月17日	燃烧吧！热血节拍之魂 应援团	任天堂	RAG
2007年5月24日	星神DS	ArcSystem Work	SRPG
2007年5月24日	真・LUCK STAR 起程	角川书店	ETC
2007年5月24日	噗哧噗哧病毒	JALECO	PUZ
2007年6月1日	DS AIR	任天堂	STG
2007年6月7日	股票商人 瞬	CAPCOM	AVG
2007年6月14日	Days of Memories	SNKPLAYMORE	AVG
2007年6月21日	BLACK CAT 黑猫协奏曲	Compileheart	AVG
2007年6月23日	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	ARPG
2007年6月25日	哈利波特与凤凰社	EA	ACT
2007年6月28日	家庭教师REBORN DS 骸 强袭！	TAKARATOMY	ACT
2007年6月28日	WIFI对应 桌面游戏严选	HUDSON	TAB
2007年7月3日	百战天虫2 开战	TEAM17	ACT
2007年7月12日	怪物农场DS	TECMO	SLG
2007年7月12日	洛克人ZX ADVENT	CAPCOM	ACT
2007年7月26日	元素怪兽 五神柱之谜	HUDSON	RPG
2007年7月27日	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年7月	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年7月	火影忍者 最强忍者大结集5	TAKARATOMY	ACT
2007年8月9日	SD高达G世纪 CROSS DRIVER	BANDAINAMCO	SLG
2007年8月	甲虫王者 超级合集	SEGA	RPG
2007年8月23日	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年8月	召唤之夜 精灵们的共鸣	BANPRESTO	RPG
2007年夏	太鼓达人DS	BANDAINAMCO	RAG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	口袋妖怪 不可思议的迷宫 时之探险队	任天堂	RPG
2007年	口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗之探险队	任天堂	RPG
2007年	海贼王 GearSpirit	BANPRESTO	ACT
2007年	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG

2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	死亡笔记2	KONAMI	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2007年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG



截止统计时间：2007年5月15日

2007年5月24日	死神 魂之热斗4	SCE	FTG
2007年5月31日	大家的高尔夫球场	SCE	SPG
2007年5月	AIR	PROTOTYPE	AVG
2007年6月5日	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年6月5日	盗墓者 周年纪念版	EIDOS	ACT
2007年6月7日	最终幻想2周年纪念版	SQUARE ENIX	RPG
2007年6月7日	龙珠Z 真武道会2	BANDAINAMCO	FTG
2007年6月12日	彩虹6号	UBISOFT	FPS
2007年6月19日	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年6月21日	扣杀球场3	BANDAINAMCO	SPG
2007年6月26日	变形金刚	Activision	ACT
2007年6月25日	哈利波特与凤凰社	EA	ACT
2007年7月3日	百战天虫2 开战	TEAM17	ACT
2007年夏	疯狂出租车	SEGA	RAC
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	Fate/tiger竞技场	TYPE-MOON	ACT
2007年	游戏王GX TAG FORCE 2	KONAMI	TAB
2007年	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
2007年	海豹突击队 战术打击	SCE	STG
2007年	火影忍者 终极忍者英雄	TAKARATOMY	FTG
2007年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2007年	异型症候群	Totally Games	ACT
2007年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	狂野历险XF	SCE	SRPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	恶魔城X 血之轮回	KONAMI	ACT
2007年	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG



追忆至亲至情，在烈火中永生

如果说《封印之剑》只是令人心旷神怡的散文体小品，那么《烈火之剑》则是融合进传统美学与现实主义风格的中长篇小说。对诸多身份不同的角色们充满性格迥异的描写，毫无矫作地穿插于剧本的主干情节与各个分支当中，豪迈兼具阴柔，温情不失阳刚。掌机游戏被打造为浑然天成的境界，冰冻三尺的功底决非一日之寒可以练就得了的。

漫谈.烈火之剑

02年年末，日本水无月情报站放出了一条小新闻：火炎之纹章的最新作将于03年第一季度登陆GBA。

果然，03年1月的日刊《FAMI通》放出了新作《火炎之纹章-烈火之剑》的情报，该期向玩家介绍说纹章新作将于03年4月25日发售，定位仍然是当时的任天堂王牌掌机GBA。游戏使用前作的引擎，故事将与《封印之剑》有相当大的关联，男主人公为前作《封印之剑》的主角罗伊之父——艾利伍德。

很多玩家都没有料到沉寂多年的纹章系列在开发小组大换血之后，仍然能以完全保留原作精髓的姿态出现在人们眼前。《封印之剑》在玩家的满腹疑虑中发售，虽然没有大卖特卖，但超越30万的销量已经证明了她的实力，而任天堂也紧锣密鼓地在仅仅一年之后便推出了续作。

很快到了发售的日子，《烈火之剑》没有辜负大众期望地获得了《FAMI通》34分的评价，同时销量与前作相比也得到了提升，而整个游戏素质相比前作在细微方面更增添一些人性化的变动。最令人称道的应该是游戏的故事剧本和世界观吧，相比前作来说，《烈火之剑》的故事性达到了一个非常高的阶段，在笔者心目中甚至可以与系列经典的《圣战系谱》相比了。

对人类来说，我们活着便是为了许多不同的目标而奔忙，每个人心中都有属于自己的最重要的东西；而正是它，像一盏明灯，指引我们走着向上的路。

请各位读者允许鄙人给大家讲述一个《烈火之剑》里发生的故事吧：

在数千年前的大陆上，人类为了一己私欲发动了人龙战争，妄图夺取整个大陆的霸权。相对于人类来说非常低的繁殖率和几乎为零的防范思想，龙族在人类的疯狂进攻和神将器的屠杀下悲惨地任人宰割，幸存者们为了躲避血腥的屠戮，选择了通过龙之门前往另一个世界避难。可就在这些逃亡者的队伍里，我们看到了一个人类年轻魔导师的身影，在他身边，还有一对幼小的子女。

疲惫的魔导师把小女孩和小男孩牵到一个僻静的废墟里，慈祥地抚摸着他们的额头。

“你们在这里乖乖地等着爸爸，爸爸给你们留了十天的水和粮食。”

小女孩听到父亲要走满脸充满了惊恐，她扯着年轻魔导师的衣角不肯放手。

“爸爸……你要去哪里？”

“爸爸要去把艾伊娜露，你们的妈妈接回来啊。”魔导师替女儿抹去眼泪，耐心地向女儿解释着。

“妈妈……她去了什么地方？”小女孩仍然不肯放手。

魔导师的脸上浮现出悲怆的表情：“妈妈被那些坏蛋带走了，如果爸爸不去找妈妈，妈妈就永远回不来了……你们在这里乖乖等爸爸十天，要是到时没有见到爸爸，也没有见到妈妈，你记得带着弟弟朝那里去吧，你是个很聪明的孩子哦，还记得路吧？”

说完，男子指了指远处的“龙之门”，再次替孩子们擦干泪水，不舍地走了。

让我们把视角转到游戏时代的剧情中，看看第十九章异传的结尾吧……

《烈火之剑》的最终BOSS——那个为了获得终极力量而不惜一切代价的奈鲁卡尔，在主角一行刚刚停留之后便通过时空转移来到了这里。而此时他却没有了在主人公们面前的那种凶残和恐怖，他默默地望着眼前的一切，目光呆滞，喃喃自语着：

“啊……这里不是我以前曾经居住过的地方吗，对啊，人龙战争的时候我曾经在这个隐秘的祭坛里修行过魔法……唉，为什么总有一种感觉……好像有什么重要的东西忘在了这里……呜……头开始痛了……很痛……算了！不管了！现在最重要的事情还是要打开龙之门，获得力量！获得战胜一切的力量！！

王硕	其实我一款掌机都没有TT，只有一台PS2，GBA都是玩模拟器的，NDS和PSP都是蹭同学的。
读者资料	女，20，江苏省徐州中国矿业大学东二楼二门二号，221008

相信看到这里大家也能猜到什么了，尽管这些话都是模棱两可并没有直接去解释什么，但我们有足够的理由去猜测。难道，《烈火之剑》的最终BOSS，那个十恶不赦的臭老头奈鲁卡尔，会是龙族姐弟妮妮安、尼尔斯的父亲？

相信会有玩家站出来说，如果奈鲁卡尔是妮妮安、尼尔斯姐弟的父亲，那他怎么可能会利用自己子女的力量来满足自己的野心？甚至在女儿面临杀身之祸的时候还无动于衷，而且反过来推测，妮妮安、尼尔斯姐弟也不可能不认识自己的父亲吧。

还是让我们看看十九章异传里的那位敌暗魔导师给艾利伍德说的话吧。

“在人龙战争的时代，曾经有一位暗魔导师在这里修行，这里有很多记载了古代暗黑魔法的古文书，我也因此被吸引到这里。但是，要掌握这些知识，对我们暗魔导师来说都是一种宿命。我们必须把自己反复渗透在黑暗之中，并且要不断探索更深的黑暗，甚至要抛弃我们作为人类的一切，为了获得魔法中最强大的暗魔道的力量，因此我们必须牺牲自我。

一个毫不相关的路人的无心言语揭示了所有谜题的答案，全部的线索串联起来，我们已经有足够的理由对故事里没有讲明的地方做出猜测：

奈鲁卡尔在年轻的时代是在人龙和谐相处的年代，因为龙族们在普通的生活里也是以人类的外形存在的，而奈鲁卡尔则与一名叫做艾伊娜露的龙族少女相爱，并且有了自己的两个孩子——也就是妮妮安、尼尔斯姐弟。可惜幸福美满的生活刹那间被人龙战争的导火索引爆，一家人在逃亡龙之门的路上遭遇人类的伏击。为了妻女，奈鲁卡尔不惜与同胞兵刃相见，但他拼尽全力以死相搏也只保住了自己的孩子，艾伊娜露却被极右的人类当权者抓去了。为了救回心爱的妻子，奈鲁卡尔将孩子们带往他曾经修炼过的隐秘的遗迹，并告诉女儿如果十天后自己没有带着妈妈一起回来就和弟弟赶紧通过龙之门逃走。作为父亲，很难想像可以丢下自己的孩子，但奈鲁卡尔面临的是两难局面：不去，妻子肯定面临杀身之祸；去，可能救不回妻子，而且孩子也会在通往龙之门后失去讯息。相信他此时此刻做出这样的决定也实属无奈，可惜的是他一生中最大的赌注也没有成功，最终奈鲁卡尔还是面对营救妻子失败的结果，落寞地回到了龙之门附近去寻找自己的孩子。无奈时间已经过了十天，而妮妮安也听话地带着弟弟通过了龙之门通往了另一块大陆，此时龙之门的结界已经关闭，他再也见不到自己的孩子了。

相信任何人都可以理解奈鲁卡尔此时的悲痛心情。失去了妻子，又与孩子们断绝了联系，通往孩子们所在的世界的大门又已经牢牢地关闭，悲痛莫名的他只能将一切的责任归咎于自己没有足够的力量去保护亲人。他自责，如果有足够的力量，也许妻子就不会被抓走，如果有足够的力量，也许就能救回妻子；可是他却没有。

残酷的事实摆在眼前，悲痛的他只能试图寻找强大的力量来试图打开龙之门，通往寻找自己儿女的道路，这就是他之所以如此疯狂执着地在有生之年，追求那足够毁灭世间万物的至高力量的根本原因了。当他发现了暗魔法书中潜藏的巨大力量时，他奋不顾身地将自己的一切精力投入了暗魔道的研究，当他不断地将自己的全身心融入黑暗，试图获得暗黑魔法的真义时，时光已经匆匆流逝了数百年。通过对大贤者阿图斯的利用和发现了沙漠中存在的理想乡，奈鲁卡尔终于将蓄谋已久的计划全盘搬上了台面，并且在牺牲了包括欧思提亚侯爵、黑之牙和破坏了无数个幸福的家庭后，在《烈火之剑》故事发生的年代达到了几乎成功的境界。

讽刺的是，当奈鲁卡尔最终获得了自己几百年来梦寐以求的至高力量时，他却因为暗黑魔法的逆向作用，在自己钻研魔道，为了力量而痴迷时，将自己所有作为人类的记忆埋葬进了无尽的深渊里。他由那个通情达理、温柔体贴的魔导师，变成了一个冷酷无情的恶魔。

《烈火之剑》的故事发生的那个年代里，当奈鲁卡尔最终用自己的双手重新唤醒了龙之门的结界，将妮妮安、尼尔斯姐弟召唤到人类大陆时，他却已经忘记，这就是他用几百年时间要寻找的血亲，这就是他宁愿将自己的一切抛进黑暗里要换取的最重要之事。数百年的时光和埋藏在心中的深深仇恨，以及无尽自责已经将一个风华正茂的年轻人扭曲成了一个面目可憎的老头，即使是妮妮安、尼尔斯姐弟也无法知道，这个想要夺取自己赖以生存的龙石的恶魔头子，这个想要毁灭世界的暗黑魔导师，竟然就是几百年前舍命也要保全自己的慈父！

我想，当奈鲁卡尔倒在艾利伍德的烈火之剑下的那一刻，黄泉下的灵魂能否唤回被黑暗深埋已久的记忆？死亡对他来说是不是对他犯下的罪孽的补偿和对他的一种解脱？

当我们忘记了生命中最重要的事物那一刻起，我们将会怎样呢？

■文/黑衣的死神

吕本庆	玩游戏又不是赶时尚，GBA游戏怎么啦。
读者资料	男，19，内蒙古呼和浩特市团结小区东区十六栋五单元三号，010010

田尻智 创造了口袋妖怪的人

（接上期）

为了得到打游戏的钱，我有无数的借口

——你玩过的第一个游戏就是《太空侵略者》（注9）吗？

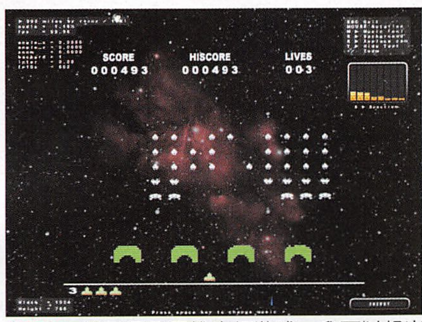
田尻■ 是，就是《太空侵略者》。那个时候我还住在町田市——说起那个时候的町田啊？同东京比起来就是宁静的小村庄。我就住在这个应该就是那个英语单词“suburbia”所谓的郊外小区或者新兴住宅区等房地产热潮时期的产物里面。那个时候，我喜欢去附近的山上捉小龙虾或者虫子之类的东西。因为需要建筑用地，大山总是在相隔半年或者一年左右的时间里被火药炸开。山的一侧被炸成悬崖，碎片或者泥土就会堆积在山麓上面，而小孩子会发现里面有像是贝壳化石一样的东西。于是，每周我都会高兴地去那里收集一些零碎的小石子。我有时还会去靠近水的那些地方，但不是为了钓鱼——而是在潮湿的土地上寻找小龙虾的巢穴。找到洞口后，开始一点一点地深挖。因为我想看看它们的巢穴里面到底是个什么样子。还有，我发现那里还有好多柔软的土堆，于是便伸手进去，期望可以从里面抓到小龙虾。可是里面什么都没有，全部是潮湿的土块。



——原来你小时候喜欢玩这个啊（笑）。

田尻■ 嗯（笑）。如果说到我真正地抓到那种小龙虾的时候，应该是一九七八年了吧。那时新兴住宅区的热潮差不多已经消退殆尽。农田和树林都已经变成了住宅楼房，附近可以钓鱼的小水洼也变成了游戏厅。这样，一直以来捕虫子捉龙虾的日子一下子被某年一天发现的“太空侵略者”彻底击碎，生活也发生了一百八十度的转弯。当时没有想到这有多么地不可思议，只是觉得“电子游戏原来这么好玩！”，兴奋地半夜也睡不着觉，把零钱全部都送给了游戏厅的老板娘。我说着要去买学习参考书，然后就进入了游戏厅（笑）。坐公共汽车上学的零钱也省下来靠走路去学校，然后拿钱去痛快地打电子游戏（笑）。

——原来你也做过这种骗家长零钱的这种事啊（笑）！



田尻■ 为了得到零钱去打游戏，我可以想出无数的方法。

——那个时候你正好是初中一年级吗？

田尻■ 没错。但我也不是正好赶上电子游戏的热潮，好像是在流行一个季节之后才发现的。游戏厅里的游戏类型差不多全部都是《太空侵略者》的翻版。

——不知道你是否有过这种恍惚地感觉。比如不知不觉地夏天过去，身边的人和物一下子都变了。

田尻■ 有过。那个时候在町田车站的站前，钓鱼池的那里似乎贴有一句描写景物的诗，我还记得那句诗的意思特别容易理解……

——哦，是不是车站的特色标志？

田尻■ 对对，诗里浅显的句子就是描写火车站附近的情景。本来在刚一出小田快速列车站台的检票口就可以看到钓鱼池，可是现在那里早已经变成了游戏厅。在我差不多每天都要经过的地方，就是我居住的都营住宅区的前面也有一处钓鱼池。那里除了有可以钓到鲫鱼和金鱼的鱼场之外，附近还有间冷饮店。小店里为客人提供冰水服务，只要有人需要，老板就会向装有冰块的杯子里倒百事可乐——可是客人们都没有发现，实际上喝到的可乐没有看起来的那么多。可是尽管如此，还是有很多这样的客人来（笑）。当我第一次去旁边游戏厅看看的时候，发现里面的那些家伙全部都一边喝着可乐，一边兴奋地打着游戏（笑）。

——那个时候的初中学生平时的娱乐都是去游戏厅吗？

田尻■ 是的。当时附近已经有了TAITO（注10）开的直营店，而且运营形式也都是TAITO风格的——安装三块基板的独特方式。所以我常去的那家游戏厅还没有资金购进TAITO的的机体。即使现在来说，《太空侵略者》的音乐都是有魅力的。记得当时有人还填加了歌词，可以唱成“我是呆鸟……”这样的有趣歌曲。这首歌曲在那时还真的流行过一阵（笑）。

——自己填词的吗？

田尻■ 是的没错，虽然是随便写的歌词，可是大家都觉得这非常的有意思。之后，有些商家渐渐地买入了新的机体，但是条件非常偶然。游戏机体是由三立（注11）出品。那时的三立同世嘉（注12）有相当深的关系，像是《音乐侵略者》这样的游戏就是为世嘉制造的。现在这家公司也已经更名，制作出来的游戏也都是一些二流作品。像什么《梦幻购物者》、《口红人》等，全部都是二流作品里的二流作品（笑）。

——我都没有听说过（笑）。

田尻■ 似乎是三立开发出的游戏作品都会放在特定的游戏厅里才能让人试玩，我想也许是他们希望从玩家那里得到反馈意见，然后制作出经过反复修改的游戏才这么做的吧。这对于我来说也是一次非同寻常的宝贵体验。那时我才刚刚知道，游戏开发商有自己的直营店，也是第一次知道他们会在特定的场所进行游戏的测评。

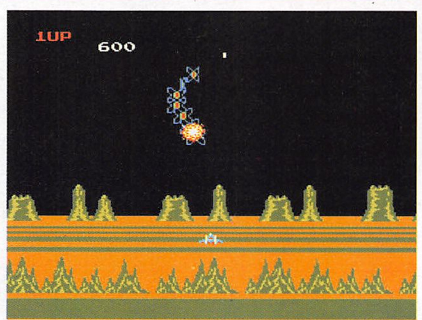
※注9： 一九七八年TAITO初期发售射击游戏里的杰作。控制炮台消灭屏幕上方不断靠近的太空侵略者，当消灭掉所有的敌人就会进入到下一关。还包括了在一定条件下才会出现的，数量稀少并且移动迅速的首脑UFO，所有的这些加在一起引起了一阵游戏热潮。

※注10： 一九五三年公司设立之初，主要进行进口销售杂货和自动点唱机的业务。一九七三年发售一部日本早期的射击游戏作品，一九七八年发售的《太空侵略者》成为了破记录的大热作品。此时的公司已经成为了主要的游戏开发商中的一员。后来公司又开始开发卡拉OK用软件和《电车GO》的系列作品，在日本的娱乐发展史上产生过重要的作用。

※注11： 全称为三立电器，公司曾在早期作为游戏开发商制作过射击游戏。曾用世嘉的商标制作过银行职员射击抢劫强盗的射击游戏和专业的摔跤游戏，也开发过角色造型夸张的《Fatman》。现在公司更名为SIMS。

※注12： 一九五一年成立，专门进行开发销售本国产的自动电唱机和娱乐家电等产品，一九八三年发售家用游戏机SG1000。后同时开发街机和家用机软件，曾发售《VR战士》《索尼克》等数款名作。二零零一年其家用游戏机





Dreamcast停产，这实际上是表明了世嘉家用硬件的开发已经完全停止，然后继续作为软件开发商活跃在业界。

每天都用四分之三的时间来考虑游戏

——那个时候你身边的朋友都是着迷于《太空侵略者》吗？作为初中生的当时，其中也应该有喜欢打棒球的家伙吧？

田尻■ 我只能说我是一个“例外的家伙”。差不多我每天都是从早到晚想着游戏这方面的事，每天都用四分之三的时间来考虑游戏（笑）。

——这不就是没有睡觉，清醒着的时间嘛（笑）。

田尻■ 差不多吧（笑）。

——你在刚开始去游戏厅的时候是一个人去的吗？还是和朋友一同去的？

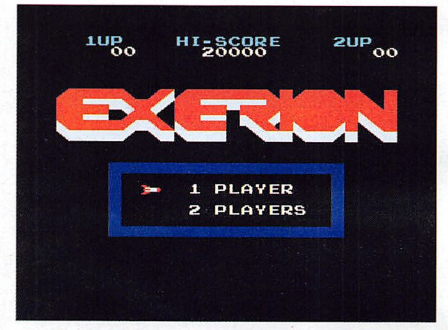
田尻■ 我第一次去游戏厅是因为朋友。因为那个朋友的双亲都上班，所以他的零钱也就稍微多了那么一点。可，在我打算玩游戏之前我还想过“我可不像你存有那么多的钱，我还不想随便地把我好不容易攒起来的零用钱花掉”这样的事，但我还是和朋友走路溜达到商店街一带……我发现这里即使不是游戏厅的商家，也都在自己的小店门前摆着游戏机。

——喔，比如卖玩具的商店之类的。

田尻■ 还有咖啡屋，超市和百货商店的角落里。几乎就是见缝插针似地。然后我们就说了些“玩玩现在流行的游戏机吧”这些话，但是当时我没有带多少钱，打算只是看一看。那时的游戏机体都是桌子型的，没有两个人同时游戏的类型。我们都觉得这里很有趣，来到最后一台没有人玩的机体面前。也许是当时“随随便便地玩到一个很好玩的游戏”吧，具体什么样的原因我也不知道，印象里只剩下了花钱，然后茫然地坐在机器面前打游戏的情景了。现在我都有再玩一次那种游戏的冲动。

——第一次打游戏时是感觉“就是这种感觉，这就是我想要的东西！”这个样子的吧？感觉到的都是玩游戏时心里受到的冲击（笑），其他的什么都不知道了。

田尻■ 是的。而且，我们玩的是——正好就是那个游戏，有时回想起这个事情还会觉得，那时接触到电视游戏也是一种命运。也因为那次的事，使我的将来全部迷恋到其中，无法自拔了。第一次玩也不了解什么叫游戏攻略，只是边想“这就是我想要玩的”边兴奋地游戏。比如说吧，当来不及消灭出现的首脑UFO时，我还会继续向它消失时的屏幕边继续射击，认为它一会就会从这里出现。它当然不会再出现，可是这样即使下次又遇到了还是像第一次那样做。在当时，我看着对面最后一台空闲的机器，想这一次是我就用自己的一百日元玩一次看看。



——哎呀我是无论如何也想象不出来去那种，游戏机还是由大型基板组成的游戏厅兴奋地游戏时的情景呀（笑）。

田尻■ 你指的应该是那种只有一间平房的小型店面——像现在这种大型的游戏中心在当时还没有多少，但是游戏厅也正在慢慢地向大型店面过度中。我年幼的时代能有《太空侵略者》已经很满足了，集中精神打游戏时也注意不到周围的环境什么样了。现在说到以前的《太空侵略者》机体时，都已经不是当年的纯正的了。大部分都是模仿制作的《太空侵略者》类机体，当然其中也包括一些改良后的。后来我在去过新宿等地方时，发现那里也是“侵略者”的天下，于是产生了并不只是乡下才玩的游戏这种感触。

——那个时代的事物印象至今还留在你的头脑

中吗？

田尻■ 有个名叫丰荣公司推出的《宇宙陌生人》游戏，玩家只需要控制一个球体来游戏。作品是按照当时叫“名古屋打法”的规则，当玩家打到游戏中的路障时会扣掉五十分。所以在我拼命地战斗时，忽然想要知道得到多少分，看一眼分数才发现自己得到的是零分（笑）。我好不容易拼命消灭屏幕上所有的东西后，竟然发现自己得到的是零分（笑）。除了这种名古屋的打法外，其他的玩法都只是纯粹地增加游戏的难易度，其实我还是比较适合这种玩法的。那么，也许是开发商意识到玩家对路障的抱怨（笑），于是在其续篇里就去掉了路障的设置，而变成了统一的颜色。所谓统一的颜色就是制图颜色（注13），不过那种名古屋打法也确实是完全不见了。不过这实在是一个最坏的办法了，如同使用导弹来轰炸小石块一样（笑）。后来又由Data East（注14）公司推出了《三重攻击》。作品中玩家可以选择三种炮台消灭慢慢降落的侵略者，而且游戏的难度也大幅提高，侵略者横向队伍密度达到了十四层。此外，如果玩家击中香肠一样的首脑时，在印象中它会忽然爆炸开去，机械碎片也会在屏幕中洒得到处都是。……这样，以后就再也没有出现过名古屋打法这种游戏规则了。

——我还是无法理解你说的那个年代发生的事情。

田尻■ 任天堂（注15）也制作了一个可以选择三种炮台的，横向有十二排侵略者的《宇宙狂热》。尽管侵略者比最初的游戏多了一排，但是侵略者之间的距离还是没变。也就是说，那些侵略者的样子缩小成了一个小点了，此外当导弹击中侵略者时还会发出“嗒拉拉……”的音乐声。说不定，刚刚开始探索游戏音效的鼻祖就是这个作品呢。在游戏中使用音乐，虽然只是如同单节音乐般的旋律，可是在当时对于玩家来说是相当的震撼。这样任天堂在继续发售的《治安官》（注16）中实现了全部音效化。这是一个玩家控制枪手射击的游戏，角色还可以左右变动位置。此外游戏中偶然出现的秃鹰也代替了《太空侵略者》中的首脑UFO。只要有秃鹰飞出来，也就会飘出专属于它的登场音乐（笑）。

——田尻先生你那时就有收集这些游戏的希望了吗？

田尻■ 是有一点。那时的我并不是非常的蔑视那些模仿的作品，只是感觉到一点一点开始了解了一个未知的世界，每当我懂得了一个问题都会刺激我继续向上探询。算得上是我的开荒时代吧。身旁的人总是说着“侵略者”“侵略者”这样的话，可是我知道的“侵略者”有五十多种呢（笑）！

※注13： 初期的电视游戏画面都是单色（背景只有黑色一种颜色），然后出现了一种被称为“线性颜色”的图像。这也就是一种在特定地方反复添加颜色的方法。之后又出现了“制图颜色”，使游戏的角色也可以拥有独特的颜色（当时只有八种颜色可选）。但是这对当时的玩家来说就是惊艳的画面，并且留下了深刻的印象。世嘉的名作《冷静射手》就是使用的这种手法来表示画面。

※注14： 在八十年代到九十年代，这种风格影响了众多狂热的制作人开发出了让人疯狂的作品。有时这些人看到游戏刚刚一出现的画面标题时，就会洒下激动的泪水。代表作有《海格里斯的荣光》系列、《狼牙》和《切尔诺布》。2003年7月该公司破产。

※注15： 一八八九年成立，初期主要为制造并销售纸牌等游戏产品。从发售《侵略者》开始正式进入游戏业。在一九八三年发售家用游戏机FC后，成为业界注目焦点。除了制作出受欢迎的《马里奥》《赛尔达》系列，其一丝不苟，认真的游戏理念也得到了大量同行的佩服。

※注16： 一九七九年任天堂发售的街机游戏。游戏为，玩家通过控制角色操纵屏幕中间的机关来消灭敌人。之后作品也出了续篇。

（未完待续）



正义的小使者
维护世界和平
洛克人归来

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY
洛克人20周年纪念



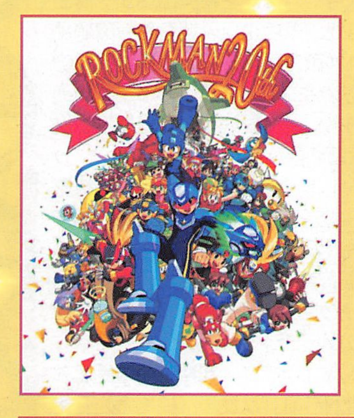
CAPCOM的小英雄

《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。



难忘的正统系列

洛克人的正统系列在1987年于FC/SFC/PS上推出，一共有8部作品。



这是一个传说。

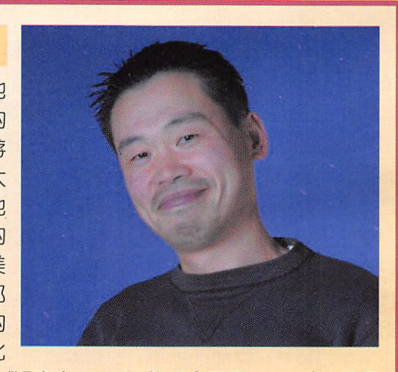
横跨五大系列，囊括百余部作品，风靡数十种主机平台，累计销量逾越2700万套，历经20余载而经久不衰。他是CAPCOM的吉祥物，也是最有价值的游戏品牌之一。纵观数十年的TV游戏史，在动作游戏系列中只有任天堂的镇社之宝马里奥和世嘉的当红小生索尼克才能望其项背。

洛克人是由著名游戏制作人稻船敬二设计，后来成了为CAPCOM公司代言形象的吉祥物。他（它？）是为数不多的以英雄形象出现的吉祥物之一。

仅以此文，纪念《洛克人》系列20周年华诞。

（注：按照官方设定，《洛克人ZX》和《流星洛克人》为脱离五大系列之外的新系列，但本文出于行文统一因素考虑，将其算作五大系列之内）

鬼才稻船敬二小传



稻船出生于1965年5月8日。在稻船的少年时代，他的学习成绩并不优秀，但在美术方面却有超出一般人的才能。稻船日后进入美术大专学习。在大学时代他对游戏这种新型行业产生了浓厚的兴趣。1987年，稻船从大专毕业后，他的理想是成为KONAMI的社员，但由于地理位置原因，最终进入了当时正处于高速发展期的CAPCOM公司。最初稻船参与了初代《街头霸王》的美术和插画设计工作，后来被配属到家用机游戏开发部门，在藤原得郎(代 表作：《战场之狼》《魔界村》)的带领下负责开发FC平台的原创动作游戏《洛克人》。此后稻船将这部作品逐渐发扬光大，推出了《洛克人X》《洛克人DASH》等多个系列。1997年，已经声名显赫的稻船参与到了CAPCOM的全力之作《生化危机2》，这段经历令其受益匪浅。此后，稻船负责开发了PS平台原创新作《鬼武者》，由于该作的开发周期过长，稻船顶住了巨大的压力决定将其转投PS2平台。最终以人气偶像金城武为代言人的《鬼武者》成为了PS2平台的首款白金销量软件，拯救索尼于水火之中。时至今日，《鬼武者》系列已经拥有了全球累计800万套的惊人销量，成为了CAPCOM最为重要的品牌之一，稻船在社内的地位也逐渐水涨船高。Xbox360平台的《勇闯尸城》奠定了稻船作为CAPCOM次世代平台主力干将的地位，其后的科幻题材作品《失落的星球》更让世人见识到了他在动作游戏方面的不俗才华。稻船和KONAMI的王牌制作人小岛秀夫是相识多年的好友，两人之间的私交甚密，经常在各种大型游戏展中连名拜访各个展台。2005年4月，稻船敬二从CAPCOM社内第二开发部部长升职为常务执行委员。在冈本吉起、船水纪孝、三上真司、神谷英树等人都逐渐从CAPCOM退社的今天，稻船敬二已经俨然成为了CAPCOM社内最重要的制作人之一。

杨超	明年我就高考了，祝愿五年高考的PG能有一个好的成绩。
读者资料	男，17，贵州省遵义市航天中学高二八班，563000

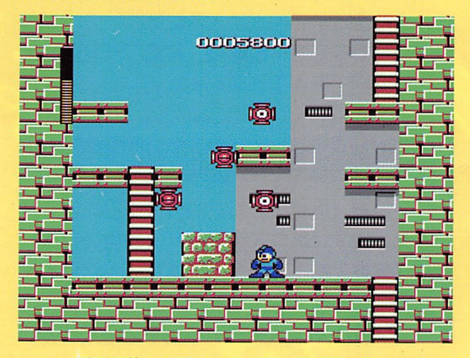
PART1：始祖系列——传说的开端

1987年，FC经过4年的辛苦耕耘，已经进入了真正的黄金时代。几乎所有参入FC游戏开发的软件商都获得了丰收的喜悦。ENIX出品的国民RPG《勇者斗恶龙2》取得了240万套的销售佳绩，SQUARE开发的《最终幻想》突破了50万大关，使得奄奄一息的该社从此起死回生。CAPCOM于1985年获得了任天堂发放的软件开发许可证，使得该社成为了当年的FC六大软件商之一，在权益金待遇方面拥有其他后加盟的厂商所无法比拟的优厚待遇。此前一直致力于街机游戏的CAPCOM，至此也终于能够开始在FC上大展拳脚。早期CAPCOM的FC游戏以街机移植作居多，《魔界村》和《战场之狼》都获得了百万大关。但此时的CAPCOM已经深刻感受到开发FC原创游戏势在必行，该社马上建立了家用机游戏开发部门。由于当时CAPCOM人手不足的原因，家用机开发部的很多人员都是从街机开发部中分配过去的社员。1987年，刚刚入社的稻船敬二负责的是初代《街头霸王》的美术和插画设计工作，在负责该游戏不久后便被分配到家用机游戏部门，在藤原得郎的麾下开发FC平台的原创新作。在当时，这款新作仅仅制定了《洛克人》这个标题，而人物和世界观设定的工作尚未开始。稻船敬二充分发挥了自己在美术方面的特长，亲自负责了人设原画，点阵图，游戏包装封面和说明书的美术设计工作，洛克人和莱特博士等鲜明的角色形象顿时跃然纸上。由于这款原创作品对应低龄化市场，因此稻船将主角洛克人设定成了一个可爱的蓝色少年形象，一改当时动作游戏肌肉壮汉横行的特点，给玩家留下了深刻印象。

作为系列初代作品，《洛克人》的剧情设定非常简单：公园200X年，人类的科学技术达到了



突飞猛进的水平，人形机器人被广泛用于各个行业之中。天才的机器人工程学家莱特博士制造的6个机器人在一天之内突然发生了暴乱，而这一切正是一位企图征服世界的邪恶科学家——威利博士的杰作。为了对抗威利博士的机器人，莱特博士将自己爱子一般的家庭用机器人洛克（Rock）改装成了战斗用机器人洛克人（Rockman），和威利博士展开了对决。



FC版初代《洛克人》尽管是系列初试啼声之作，但在这部20年前的古董级作品中已经显现除了许多保存至今的经典设定：高难度的关卡设定，复杂的地形变化，繁多的针刺地形和移动平台，富有挑战性的BOSS战……其中击败一位BOSS即可以获得克制其他BOSS的特殊武器这一设定更是堪称经典中的经典，不但丰富了洛克人的攻击方式，还使得BOSS战难度得到了大幅度降低。尽管始祖《洛克人》系列是一部针对低龄玩家开发的作品，但稻船敬二和藤原得郎等开发人员在难度方面丝毫没有对玩家进行任何妥协，敌方角色凶猛的攻击方式和险恶的地形变化使得GAMEOVER成为挑战本作的玩家的家常便饭。从本作开始，高难度便成为《洛克人》系列的最大特色。

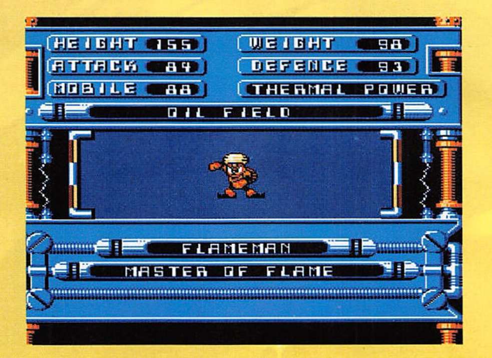
初代《洛克人》的销量尚算理想，但因为口碑并不理想的原因，CAPCOM并没有制作续作的计划。在稻船敬二等主创人员的强烈请愿下，CAPCOM才下达了续作的开发结果。1988年，在前作发售一年后登场的《洛克人2:威利博士之谜》是《洛克人》系列逐渐走向成熟的标志。在这一作中，BOSS关卡的数量正式从6个增加到8个，并沿用至今。《洛克人2》的关卡设计和系统设定比前作更加成熟，还加入了密码续关的功能。值

高正	贷款买机器真快，就是还的辛苦。
读者资料	男，22，黑龙江省哈尔滨市南岗区学府四道街哈尔滨学院制冷04级，150080

得一提的是，《洛克人2》中的几位BOSS人物是通过CAPCOM在美国任天堂官方杂志《NINTENDO POWER》上举办的玩家投票活动中决定的，这也使得《洛克人》系列在欧美玩家当中的知名度大大提高。

此后的《洛克人》系列正统续作几乎保持了一年一作的发售规律，平台则一直选择在老当益壮的FC。1995年的《洛克人7:宿命对决》是系列正统续作中第一次登陆SFC的作品。其后的《洛克人8：钢铁英雄》则于1996年登陆了当红的PS平台，这部作品不但拥有片头曲和大量的过场动画，实际游戏中还加入了人语配音。

从1993年开始，稻船敬二和第二开发部的工作人员已经逐渐将工作重心转移到SFC上的《洛克人X》系列，因此始祖《洛克人》的新作开发便一再推迟，在推出了一些周边和外传作品后，始祖《洛克人》系列逐渐淡出了玩家们的视野。

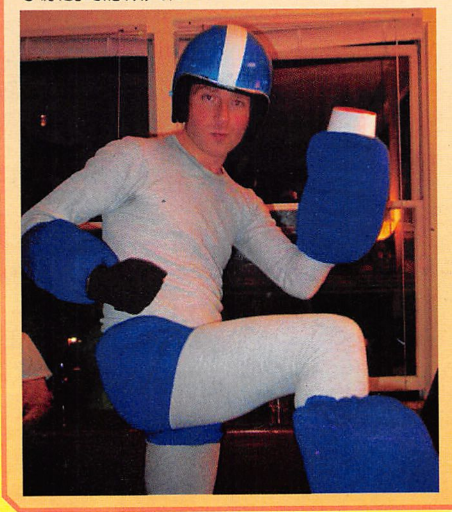


周边作品

始祖《洛克人》系列的外传作品阵容非常庞大，除了《洛克人大富翁》《洛克人足球》和《洛克人赛车》等非动作游戏外，合集类作品也十分丰富。

GB版《洛克人世界》系列是始祖系列登陆掌机平台的作品，其中系列前3作为FC原作加入部分原创要素后的移植作品，而《洛克人世界4》和《洛克人世界5》则堪称掌机上原创的始祖《洛克人》作品。

MD版《洛克人世界》是系列作中唯一一款MD平台的作品。本作为FC版前三作《洛克人》的合集，画面和音效得到了大幅强化，并加入了原创的隐藏关和BOSS。



SFC版《洛克人和佛尔特》是始祖系列中一部较为异类的作品，游戏讲述了洛克人和劲敌佛尔特为了对付共同的敌人KING而联手作战的冒险。受到《洛克人X》系列的影响，本作加入了双主角系统，系列的大反派佛尔特成为了玩家可以使用的第二主角。佛尔特和洛克人的能力几乎完全不同，他不但可以进行七方向连射，还拥有冲刺和二段跳的能力，缺点则是武器无法蓄力。本作的隐藏要素非常丰富，100张角色资料的CD收集足够让玩家欲罢不能，双主角的设定也大大增强了耐玩度。本作的剧情设定在《洛克人8：钢铁英雄》之后，因此有传言说在CAPCOM社内，本作的开发代号为“《洛克人9》”。作为一款1998年推出的游戏,本作的平台居然在上一代主流机种的SFC上,这点是让人比较费解的问题。本作曾经被CAPCOM移植到WS和GBA平台，让掌机玩家也能一睹动作名作的魅力。

1999年，CAPCOM将FC的六款《洛克人》作品复刻到了当红的PS平台。除了画面和音效得到大幅度加强外，还增加了BOSS RUSH模式和图鉴鉴赏模式，同时对应POCKET STATION，虽然只是冷饭作品，但依然十分有诚意。

2006年登陆PSP平台的《新洛克人》是FC初代《洛克人》的复刻作品，画面使用3D进行重新制作，难度比FC原版有一定提高，关卡和BOSS经过了重新设计，同时本作还拥有挑战模式、关卡编辑模式和WiFi联网模式等众多新要素，是一部新老玩家都值得一玩的佳作。

除了以上介绍的作品外，世嘉的GAMEGEAR和SNK的NEOGEO POCKET两部冷门掌机也有

穆祥宇	人生游戏，游戏人生在人生中结识伙伴，在游戏中收获友谊。
读者资料	男，17，天津市开发区第一大街贻欣园2-2-901，300451

《洛克人》的身影。而CAPCOM的基版CPS1和CPS2上还推出过《洛克人：力量对决》等街机作品，此外，在格斗游戏《美国漫画英雄VS CAPCOM》中洛克人也曾经作为乱入角色登场。

尽管在FC时代的游戏中，《洛克人》拥有较高的知名度，但在动画方面，始祖《洛克人》系列的作品并不多。1994年推出的OVA《向星许愿》是《洛克人》系列的第一部动画作品，但由于当时CAPCOM已经将宣传重点放在了《洛克人X》系列，因此这部作品的知名度并不高。漫画作品中，非常值得一提的是有贺ひとし的长期连载作品。有贺从高中生时代就开始创作《洛克人》的相关漫画，至今已经有近20年的时间。由于是获得CAPCOM官方授权的漫画作品，有贺可以放开手脚来对原作的剧情进行大幅度的修改，漫画版始祖《洛克人》系列在很大程度上弥补了游戏原作剧情薄弱的问题。除此之外，有贺后期创作的漫画版《洛克人X》系列也是非常值得一看的作品。



←《洛克人》系列最初在美国推出的时候，其海报封面设计往往「美化」得让人哭笑不得。

开发密话



洛克人（Rockman）和萝尔(Roll)的名称来自于摇滚（Rock and roll）一词。稻船认为Rock这个词非常刚健有力，具有男性气息，所以将其设定成了男主角的名字，而Roll自然就是女主角的名称了。最初的主角名称设定为Rockboy，但稻船考虑到美式漫画的影响，设定成“XXXXman”的名称可能会被玩家所接受，所以最终将主角的名称和游戏名定为“Rockman”。系列的其他角色名称也大都跟音乐有关，布鲁斯（Blues）的含义是蓝调音乐，机器鸟比特（Beat）的含义为节拍，而洛克人的劲敌佛尔特（Forte）的词源为fortissimo，含义为响亮的音符，最强音。

此外，由于Rockman在英文中有“劈石板工人”的含义，因此洛克人的美版名称改为了Megaman。Mega是百万的含义，稻船认为这个名称可以让洛克人给人一种强劲有力的感觉。

不过始祖《洛克人》系列在欧美市场的推广并不算令人满意，很大程度上也和CAPCOM当时美国分部糟糕的本地化人员有关。美版初代《洛克人》的封面，曾经被玩家评为游戏历史上最丑陋的封面之一……

附录：始祖《洛克人》系列发售年表
《洛克人》(FC，1987)
《洛克人2：威利博士之谜》（FC，1988）
《洛克人3：威利博士的末日》（FC，1990）
《洛克人世界》（GB，1991）
《洛克人4：新的野心》（FC，1991）
《洛克人世界2》（GB，1991）
《洛克人5：布鲁斯的反叛》（FC，1992）
《洛克人世界3》（GB，1992）
《洛克人大富翁》（FC，1993）
《洛克人世界4》（GB，1993）
《洛克人6：世上最大决战！》（FC，1993）
《洛克人足球》（FC，1994）
《洛克人世界5》（GB，1995）
《洛克人7：宿命对决》（SFC，1995）
《洛克人：力量对决》（街机，1995）
《洛克人：力量对决2》（街机，1996）
《洛克人8：钢铁英雄》（PS，1996）
《洛克人赛车》（PS，1997）
《洛克人和佛尔特》（SFC，1998）
《洛克人1—6》（PS，1999）
《洛克人和佛尔特》（WS，1999）
《洛克人：对战勇士》（NGP，2000）
《洛克人和佛尔特》（GBA，2002）
《洛克人精选合集》（PS2，2003）
《洛克人周年收藏集》（PS2、XBOX，2004）
《新洛克人》（PSP，2006）

作者：CTU Macro



野村哲也的世界

提到野村哲也，喜欢最终幻想或是王国之心等SQUAREENIX的游戏的玩家一定会产生由衷的敬佩，而除了我们熟悉的人设工作以外，野村哲也还兼任游戏的导演、总指挥等工作，从不同的角度出发进行游戏的制作。那么，真实的野村哲也氏到底是什么样子呢？另外，野村曾经提到的“作为制作人的局限性”到底是指什么呢？让我们从《掌机迷》的新连载中一起来寻找答案吧。

创造者野村哲也的经历和评价

——您不仅负责人设工作，还作为监制或导演进行过游戏制作工作。那么您具体的头衔是什么呢？

野村哲也（以下野村）：是设计师。以前曾被叫做图形设计师，不过“图形设计”这个词的定义并不是很清楚，而且我也从没有作为专门的图形设计师出席过任何场合，所以就把前面“图形”这个词去掉了。无论是游戏的企划、系统的设计还是图画的部分我都做过，所以我觉得使用“设计师”这个广义词更为贴切。

——请问野村先生是如何进入SQUAREENIX公司的？

野村：当时还是“点阵”（用“点”来表现画面）时代，图画师所绘制的画并不能原封不动地呈现在游戏中。同时我自己也没有想要在进入公司后只画自己喜欢的东西，我觉得把天野喜孝先生所作的插画制作成“点阵”是一项很有趣的工作。总的来说还是因为我喜欢天野喜孝先生的画。

——野村先生进入公司的时间是不是正好是《FF5》的时间？

野村：是的，确实是这样。我刚进入公司的时候正好是《FF4》的开发末期，所以有一段时间我一直都在做后期测试。那段时间虽说是测试，但是测试过程中丝毫没有Bug出现，就相当于每天都在玩游戏，所以我稍稍有些不安“每天都这样玩游戏到底好不好”。由于这款游戏还属于开发途中，所以经常会有新的测试内容出现，这样一来之前的存档就不能用了，所以有很多次我都只玩了开头部分。

——现在制作绘画和其它工作是一种什么样的比重？

野村：还是制作绘画多一些。因为企划书相对比较容易，而绘画无论如何都是需要花费时间的。

——人物设计师、监制，对于精通多种工作的野村先生来说，最本质的部分是什么？

野村：是“画”让我得以进入公司的，所以我觉得无论如何是不能放弃绘画的。如果随便转换自己的职业是会引起麻烦的（笑）。

——也就是说您的本职工作还是进行绘画。

野村：如果有同事拜托我作画我当然很高兴，《美妙世界》也是如此。不过其实原本我也说过不想再画画了，但还是会经常受到同事们的委托，所以现在我基本上以制作底稿为主。

在野村哲也心中游戏总指挥与导演的形象

——野村先生作为“创作导演”参加了《美妙世界》的开发，导演这项工作很辛苦吧。

野村：导演这项工作的具体内容在公司内部也是多种多样的，根据作品或是厂商的不同内容是完全不一样的。原本我认为导演就是管理者，并不涉



及游戏的细节部分，总指挥就是把所有人集合到一起工作。这看起来是错的。总指挥是在现场指挥一切的人，而导演是比总指挥更上一层，在更高的位置纵览游戏制作的人。这次的“创作导演”这个头衔就是从制作方面进行战略构建的位置。也许有人认为预算管理或是人员管理也是导演的工作，但是在我们公司里是由专门负责经营方面的部门管理。在《美妙世界》的创作中公司告诉我可以自由发挥，所以在这种既不用负责多项事务又可以按自己喜欢的方式创作的情况下，我觉得导演是一项非常有趣的工作。

——听您这么说，我感觉您可以不用考虑自己的“导演”立场，进而全心全意地进行作品的创作。

野村：我尽量使自己处于一个客观的立场，不过这对于其他同事来说可能有些任性（笑）。从导演的立场来审视制作是不同的，比如说“如果用这个的话一个月左右就可以做到那种程度”等等，我希望能够集合起大家的力量做出一部好的作品来。

——从您的角度出发，导演与总指挥您更倾向于哪一边？

野村：其实我作为导演在作品的制作中也会涉及到总指挥的工作，应该是一半一半吧（笑）。

野村哲也所创造的内容

——一提起野村先生，很多人首先都会想到野村先生是《FF》的人设师。那么在作为人设师的野村先生眼中《FF》是什么样的作品？

野村：我觉得《FF》要贴切大众，不能说“懂就懂，不懂就算”。因为这个系列的作品拥有广大的玩家群，应该把这个系列的作品推向更多的人，更广的层面，不断挑战新的难题。要放眼世界，要在世界范围内为玩家带来乐趣。这是我们的使命。

——所以在野村先生在创造中也遵循着这样的使命吧。

野村：我不太喜欢在游戏中加入太多有个人色彩的东西。游戏是用来娱乐的，不是展示自己个性的场所。说得现实一点，我所属于公司，用公司的钱进行制作，在这样的前提下如果创造的作品只是我个人的展示，不能娱乐大众的话就失去了一切意义。我现在尽力一边考虑玩家的要求一边进行制作。

野村哲也钟爱的游戏

——我们都知道野村先生很喜欢CAPCOM的游戏，听说您现在正在玩《怪物猎人2nd》？

野村：当然正在玩了啊（笑）。现在正在做4★任务，和红电龙战斗（笑）。前两天我还想做一个猫的头套，但怎么也打不出肉球票，后来和朋友协力狩猎了150多只怪物才弄到手。制作之前没有看攻略，结果作出来一看原来是重视特技降低防御的道具，吓了我一跳（笑）。现在掌机上越来越受到重视，精良有趣的作品越来越多。能够玩到《怪物猎人》这样的作品真是一大幸事，我非常期待《怪物猎人3》的面世（笑）。

最后，野村哲也的梦想是？

——顺便问一句，您今后的梦想是？

野村：这个嘛，我想养一条狗。

——狗？您想好名字了吗？

野村：贝蒂古力加姆。

——真长啊（笑）。您怎么呼唤它呢？

野村：贝蒂古力。

PROFILE
野村哲也氏

所属于S.E的设计师。亲自负责《FF VII》《FF VIII》《FF X》《FF X-2》的人设工作。在《王国之心》系列和影视作品《FF VII少年归来》的制作中除了负责人设还担任了总指挥的工作。此外还担任了《美妙世界》的创作导演，以多种不同的形式进行游戏的制作。

—— 采访花絮1 ——

野村氏对经商的工作有兴趣吗？

野村氏：如果可以更换工作的话，我也想试试经商类的工作。只不过我是个“没前途的商人”（笑）。现在每天都是在一成不变的环境中工作，我的生活状态已经变成黑白颠倒了，我也很想在阳光下工作啊（笑）！

—— 采访花絮2 ——

对于休闲游戏

野村氏：我现在正在玩《怪物猎人》，不过期间偶尔也在玩《炸弹人》。如果不玩《怪物猎人》了，我想我会再次从头玩《炸弹人》的。然后是《谁都能玩的大全》，我特别喜欢其中的《大富豪》，尽管我没有玩过真实的大富豪游戏。我觉得和朋友一起玩《大富豪》是一件非常快乐的事，所以现在有陷入其中的趋势（笑）。

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

我们T恤热卖活动依旧继续，凡是有看到喜欢的就赶紧出手，千万别错过了将来后悔！这次商城又带来了新东西，马里奥的小情景和玩偶周边各有特点，不管是喜欢毛绒还是想收藏回忆或者用来装饰桌子都非常合适。柯南的雨伞也很实用，反正要用自然要选择自己所爱的动漫啦？

独特个性 炫酷一夏！5月20日陆续发货！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!
凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



死亡笔记T恤

漫画版、电影版大热，思维缜密动作BT的“L”形象早已深入人心。T恤正面采用L的LOGO与作品的标志，绝对都够吸引回头率！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！





¥29 编号:7782

新超级马里奥兄弟小情景5件组

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！



Goomba玩偶（马里奥版）

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！

¥49 编号:7760



Goomba玩偶（翅膀版）

与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！

¥49 编号:7771



¥35 编号:7793

名侦探柯南夏日清凉雨伞

蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞，携带方便，男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的“死亡笔记”。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。

¥25 编号:7333



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥32 编号:7715

夜神月尊贵火机套装

●死亡笔记超酷打火机，黑色底漆衬托正面的流克银色图案更加神秘，开盖部位印有LOGO，背面为夜神月的名字和寿命。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案，完美再现原作风格，正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用，腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。



¥29 编号:7748

地狱少女诅咒套装

●根据午夜零点访问的“地狱通信”设计而来，黑色外皮烫银“地狱通信簿”字样，里面的每一页都是一个投递窗口。配套一个诅咒稿人形挂饰，红、黑两色随机发送。



¥25 编号:7737

死亡笔记腰链

●超酷时尚设计，穿仔裤必配，再现死亡笔记中的流克所佩戴的骷髅头腰链！两端为便利的D字扣，每个小骷髅头都做得相当细致，喜欢流克的人怎能错过如此个性的选择？



¥15 编号:7513

地狱少女 铃铛手链

●“你要不要死一次……”清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。

¥29 编号:7568



死亡笔记背包

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。



¥25 编号:7591

死亡笔记L/R项链2件组

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。



¥19 编号:7580

死亡笔记L领带

●采用“易拉得”设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有“L”的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢？

¥39 编号:7579



死亡笔记打火机

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币，出门携带必不可少作为礼物送人亦可。



凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。

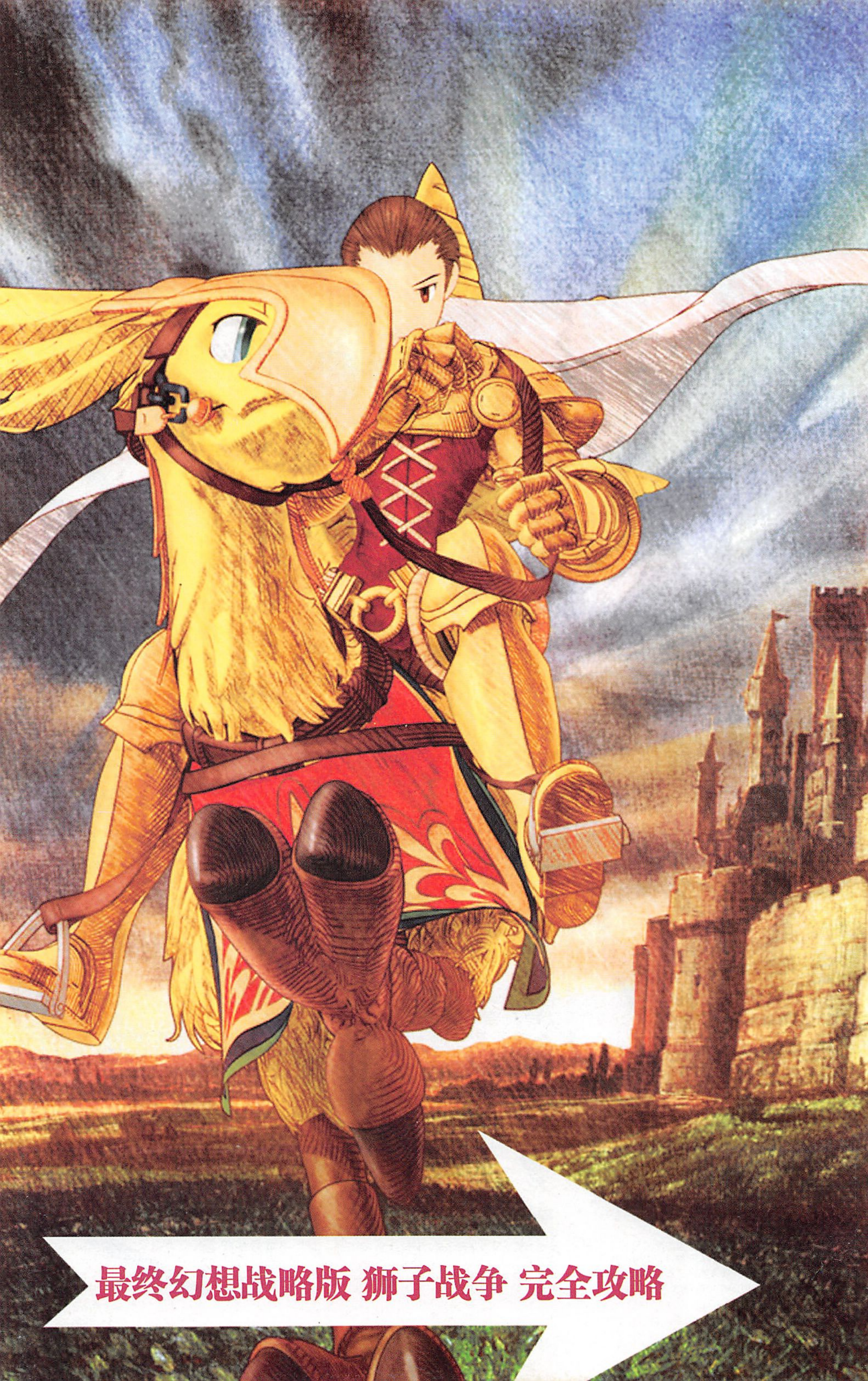
¥29 编号:7670

死亡笔记夜神月典藏笔盒套装

●黑色礼盒包装，打开后内衬白色丝光及海绵底座，一支签字笔静静躺在盒内。黑色笔身银色转环简约而华贵，笔头刻有LOGO并镶有透明水晶，里面浮现“月”的字样。用它来写笔记，如同自己就是夜神月！

¥39 编号:7681




最终幻想战略版 狮子战争 完全攻略



Ivalice Alliance
PSP
PlayStation Portable
FINAL FANTASY TACTICS
ファイナルファンタジータクティクス
獅子戦争
完全攻略本
COMPLETE GUIDE BOOK


FINAL FANTASY TACTICS
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争


战士手提利剑，在胸前抱定一块岩石
将逐渐消失的记忆用剑刻在上面
他将历练之技托与此石
故事就在这块用剑书写的石头上流传下来
现在，这个故事就要开幕了……

操作介绍

红色表示战斗中操作、绿色表示世界地图操作、蓝色编成画面操作



菜单指令



地图菜单

在地图画面上按△键出现地图菜单。

移动： 确认后会出现列表选择要移动的地点，灰色为当前地点，黑色为可移动地点，红色为剧情战斗地点。列表中只会出现目前能去的地方。选择地点后会自动行走到指定地点，中途遭遇战斗会中断。

编成： 点击后进入编成画面。

ブレイブストーリー： 和游戏历史相关的一些资料，在记录中可以回顾原来的剧情。人物中可以查看剧情中人物介绍。人物介绍会随章节剧情而改变，年龄会随游戏中的年份而增长。仕事中可以查看已经完成的任务。

チュートリアル： 游戏教程。

データ： 存档管理。

オプション： 进行各种设定。

编成菜单

在编成画面按△出现编成菜单。

アイテム： 进行物品装备以及查看列表。最强装备是自动挑选最强的装备给角色装上，是以攻击力为主的。

アビリティ： 技能，可以在里面设置或解除技能，以及学技能。

ジョブチェンジ： 转职，详见后面转职系统。

除名： 删除成员。

ユニット整理： 按各种数值排列当前队伍中人物。



ナンバー：按编号排列。
レベル：按等级排列。
ジョブ：按职业排列。
ブレイブ：按勇气排列。
フェイス：按信仰排列。
最大HP：按最大HP排列。
最大MP：按最大MP排列。

战斗中菜单

在当前行动角色身上按确认键出现行动菜单。

移动：角色移动到可移动范围内的地方。

行动：除了攻击（たたかう）之外，剩下两个行动指令都是根据角色的行动技能1和行动技能2来决定的。

待机：不做出行动在当前地点停留。

ステータス：查看战斗单位状态。

オートバトル：自动战斗，给该角色设定自动战斗的战术，并由AI托管。战术分以下几种：

マニュアル：手动战斗，由玩家操纵角色行动。

生命を惜しまず戦え：不惜生命战斗，选择这个战术后会指定一个攻击目标。



仲間を援护せよ：以援护同伴为主，选择这个战术后会指定一个我方的援护目标。

消え行く生命を救え：以回复同伴HP和MP为主。

脱兔のごとく逃げよ：以自己回复保命优先，会逃到比较安全的场所。

在没有战斗单位的空地上按△出现战场地图菜单。

アクティブターン：行动回合，显示敌我方角色行动顺序，方便玩家使用魔法、蓄力等攻击。

ユニットリスト：显示敌我战斗单位。

オプション：进行各种设定。

星座相性

游戏刚一开始就让设定主角的生日，不过这个可不像有些游戏中的生日，设定后完全没有意义。每个人的生日决定了每个人的星座，而黄道的12个星座也是这个游戏中一个非常实用的系统。

黄道12星座共分4种属性。白羊、狮子、射手为火相星座；金牛、处女、魔羯为土相星座；双子、天枰、水瓶为风相星座；巨蟹、天蝎、双鱼为水相星座。水相和火相，风相和土相之间是互克的。互克星座的角色补正−25%，同相星座中星座不同的角色补正+25%。除此之外每个星座还有一个异性补正+50%，同性补正−50%的对应星座。（详见下表）

星座	白羊	金牛	双子	巨蟹	狮子	处女	天枰	天蝎	射手	魔羯	水瓶	双鱼
白羊	--	--	--	×	○	--	★	--	○	×	--	--
金牛	--	--	--	--	×	○	--	★	--	○	×	--
双子	--	--	--	--	--	×	○	--	★	--	○	×
巨蟹	×	--	--	--	--	--	×	○	--	★	--	○
狮子	○	×	--	--	--	--	--	×	○	--	★	--
处女	--	○	×	--	--	--	--	--	×	○	--	★
天枰	★	--	○	×	--	--	--	--	--	×	○	--
天蝎	--	★	--	○	×	--	--	--	--	--	×	○
射手	○	--	★	--	○	×	--	--	--	--	--	×
魔羯	×	○	--	★	--	○	×	--	--	--	--	--
水瓶	--	×	○	--	★	--	○	×	--	--	--	--
双鱼	--	--	×	○	--	★	--	○	×	--	--	--

注：★代表同性−50%，异性+50%，但这个关系之在人类和人类之间才有。

补正的效果是通过回复、伤害、以及命中率、成功率等来体现。比如双子座的角色攻击一个天枰或水瓶座的角色时，因为存在补正关系，攻击的命中率和伤害都是原命中、伤害的1.25倍。相反，在回复时，回复量也是原回复量的1.25倍。组建一支相性良好的队伍，能提高很多效率。如下图所示，主角为双子座，攻击左边金牛座的角色，伤害是20；攻击右边天枰座的角色就是24伤害了。





角色信息详解

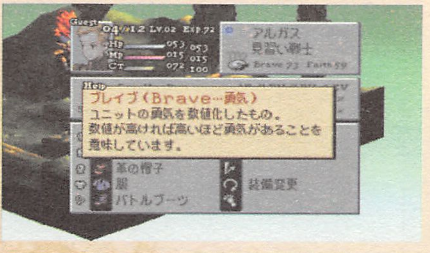
LV：角色当前等级，经验值到100(也就是归0)的时候升级。

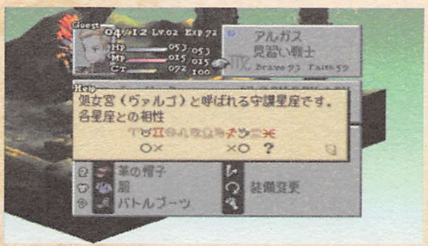
EXP：经验值，通过行动成功来增加，到100时就会升级。

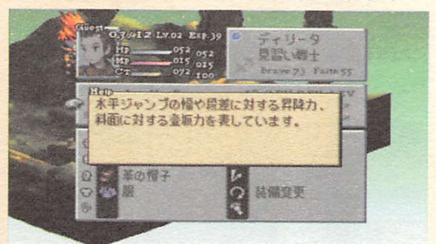
HP/MP：角色当前HP/MP以及最大HP/MP，可以靠升级提升，但主要靠头和身的防具。

CT：CT槽在战斗中才有效果，CT槽是按角色速度的数值进行增长，当CT槽变为100时，角色即可行动。超出100的部分保留到下次。

BRAVE：勇气，影响部分武器的攻击伤害，也影响部分被动技能的发动率和成功率。地图中隐藏道具的获得也和勇气有关，勇气越低，获得道具的几率就越高。战斗中勇气低于10的时候会变成小鸡，既胆怯状态，此时角色不能行动。主角以外的角色，战后勇气低于6的时候自动离队。







FAITH：信仰，影响魔法攻击伤害，以及部分魔法的成功率。信仰高的时候，使用魔法的威力会提高，但是受到魔法攻击的伤害也会增加。而信仰低时，受到魔法攻击的伤害虽然会降低，但受到回复魔法的效果也会降低。除主角以外的角色，战后信仰超过94时会自动离队。信仰为0时会进入无神论状态，不会受到任何魔法攻击，但也不会受到任何回复或援护系魔法的效果。

MOVE：角色的移动力，通过移动技能或鞋类装备可以增加。

JUMP：角色的跳跃力，通过移动技能或鞋类装备可以增加。

SPEED：角色的速度，影响CT槽的增长，也就是影响行动频率。

Wep.Power：R代表右手武器，L代表左右武器。XX/YY%，XX代表该武器的攻击力，YY%代表该武器的回避率。武器的回避率只有通过“装备武器ガード”这个技能才会有效。

AT： 攻击力，上面是物理攻击力，下面是魔法攻击力，分别影响物理或魔法攻击的伤害或成功率。

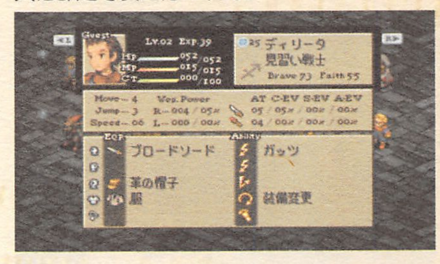
C-EV： 角色自身回避率，不同职业也有不同的回避率。但角色自身回避率是没有魔法回避率的。

S-EV： 盾的回避率，装备盾之后，盾上面所带的回避率就是这个数值。同样是上面是物理，下面是魔法。

A-EV： 饰物回避率，这个回避率基本就是为披风类而设计的。同样是上面是物理，下面是魔法。

EQP： 装备，分为左手、右手、头部、身体、饰物5部分。当角色装备技能“两手持”或者装备两手专用的武器后，左右手的图标会变为两手。

Ability： 角色技能，分为行动技能1、行动技能2、被动技能、支援技能和移动技能。除了行动技能1是当前职业所限定的，不能更改外，其他都是可以进行更改的。



职业技能篇

职业系统

在编成模式中选择ジョブチェンジ，然后就可以选择自己要转的职业了。每个职业都有自己的职业熟练度点数（简称JP），以及职业等级。除了见习战士和道具士之外，每个职业都有转职所需条件，满足条件后就可以转成该职业了。（详见职业介绍部分）



JP到达当前职业等级所需的点数后就会升级，职业等级最高8级。各职业都有各职业的技能，JP点数也是用来学习这些技能的。

技能系统

技能共分为4大类：行动技能、被动技能、支援技能、移动技能。

行动技能是选择“行动”指令时使用的。除洋葱剑士外，每个人共有两个行动技能，第一个行动技能是当前职业所决定的。第二个行动技能可以选择其他可转职业的技能。

被动技能是受到攻击之类才发动的，多数为反击型的。

支援技能是给角色提供附助效果的技能，搭配好会让角色很强大。

移动技能是使移动力上升或者改变移动类型的技能。

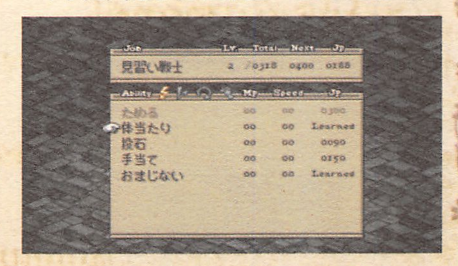
选择アビリティ进入技能菜单，セット是将已学会的技能装备上。解除是解除掉当前装备的技能。覚える是用JP点学习技能。

不过也有些技能是不能靠用JP来学，主角和鲁索的创始魔法以及最终召唤魔法就是这样的。需要受到该技能的攻击后并且不死，和《FF5》中的青魔法一样。

JP获得条件

JP一般是通过攻击对象获得，成功使用技能时也可以获得JP，但一定要是技能发动成功，攻击漏空是不会增加的。

每当角色获得JP点时，其他角色的该职业JP也会增加。比如队伍中的见习战士获得18点JP，其他人的见习战士职业JP也都会增加2点。



战斗篇

战斗规则

战斗前会提示胜利条件，达成胜利条件为获胜。主角战斗不能并且变为水晶后即GAME OVER，没有达成任务条件、全员石化、全员战斗不能也会导致GAME OVER。

CT值与行动



CT类似于《FF4》之后的ATB战斗系统，当CT值到100后，也就是CT槽全满时，角色正式行动。CT值的增长和速度有直接联系，速度越快的角色CT值增长的越快，行动次数也就越多。角色正式行动后，可以进行移动、行动、待机3种操作，这三种操作会影响到CT值的剩余。（详见下表）

——动作对CT的影响——

从这个表可以看出，作出的动作越少，距离下次行动的时间就越短。

行动操作	CT值
移动和行动都执行	CT变为0
移动后待机	CT变为20
行动后待机	CT变为20
直接待机	CT变为40

行动顺序表

战斗中，在空地上按△键，选择アクティブターン，可以查看敌我方的行动表，方便玩家掌握行动顺序。



此外，在使用魔法/特技的时候，在魔法/特技上按方向键的右键，也可以显示行动表。而这个行动表显示的是该特技发动时的行动顺序，有了这个就可以控制好魔法咏唱、蓄力等攻击的时机，避免使用后敌人逃跑。

状态详解

毒：每次行动结束后减少HP最大值的1/8。

阴暗：攻击对象物理回避率×2。

沉默：不能使用魔法。

オイル：油污状态，受到炎属性的伤害为2倍。

カエル：青蛙状态，只能移动和攻击，被攻击时伤害增加50%。

アンデッド：不死状态，受到回复魔法和回复药伤害，受到即死魔法时回复。战斗不能倒计时过0后直接复活。

チキン：勇气10以下会进入该状态，不受控制，只能逃跑，被攻击时伤害增加50%。

バーサク：狂暴状态，不受控制，只会作出直接攻击，攻击时伤害增加50%。

混乱：不受控制，回避率为0，受到伤害后解除。



チャーム：诱惑状态，会帮敌方攻击我方。

吸血：不受控制，会对附近角色使用吸血。

スロウ：缓慢状态，速度×0.5。

ドンムーブ：不能移动状态，回避率0。

ドンアクト：不能行动状态，回避率0。

ストップ：CT为0，回避率0。

睡眠：CT为0，回避率0，受到伤害增加50%，受到伤害后解除。

死の宣告：头上倒计时变为0后（4回合后），角色战斗不能。

石化：不能行动，全员石化GAME OVER。

战斗不能：头上倒计时变为0后（4回合后），彻底死亡。



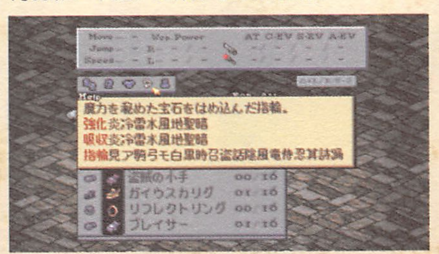


リジェネ：每次行动结束后HP回复1/8，解毒。
ヘイスト：加速状态，速度×0.5。
プロテス：受到物理伤害减少1/3。
シェル：受到魔法伤害减少1/3。
フェイス：信仰100。
イノセン：信仰为0。
リフレク：魔法反射。
レビテト：漂浮状态，高度+1。
透明：不能作为攻击目标，攻击时对象回避率为0。
チャージ中：蓄力状态，受到伤害增加50%，回避率0。
诗い踊り中：诗歌、舞蹈状态，受到伤害增加50%，回避率0。
防御中：回避率×2。

属性相关

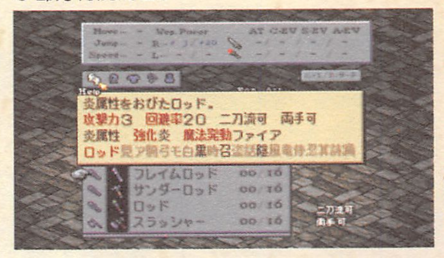
游戏中一共有8种属性，分别是炎、雷、冷、风、地、水、圣、暗。这8种属性之间没有相克关系。

一些怪物有弱点属性，使用相应的属性进行攻击会使伤害比平时多。和属性相关的效果有弱点、半减、无效、吸收、强化。



拥有弱点属性的对象被相应属性攻击后，伤害是一般情况的2倍。半减属性的对象被相应属性攻击后伤害是一般情况的一般。无效某种属性可使该攻击伤害为0。吸收属性可以把受到的伤害值转为回复值。用强化属性攻击时，伤害是平时的1.25倍。

除了武器外，魔法和特技也是会带属性效果的。不过，有些技能属性是依赖武器的，比如圣剑技，武器的属性也就决定了技能的属性。刚剑技和弓手蓄力技能也是如此，这些只作为一小部分特例而已。



地形天候

在游戏中用的是伊瓦里斯记年法，共分为12个月，在这12个月中分别有干季和雨季存在。白羊、金牛、狮子、处女、天枰、天蝎、双鱼为干季。双子、巨蟹、人马、魔羯、水瓶为雨季。

干季和雨季的区别主要在于移动地形和属性的强化方面。干季时，炎属性魔法伤害提高。雨季时，雷属性魔法和冰属性魔法伤害提高，炎属性魔法伤害降低。

雨季时，在沼泽等地形上移动时，移动力会下降。如果有移动天候距离无视，可以回避掉这个地形效果。



在水中时，水深1的地方可以行动或待机，但水深2的地方就不行了。侍的技能“水面移动”可以在水深2的地方行动或待机。

密猎怪物时，在水深2的地方尸体不会消失，可以复活后再密猎。



阿多卡夏王家直属近卫骑士
团所属的骑士，
对王家的忠诚心非常高，
正义感很强。
阿古利亚斯
从小和拉姆扎一起长大。
是贝奥鲁布家的领地里生活的
农夫的儿子。
被贝奥鲁布家收养。
拉姆扎
迪利塔
四大骑士团最强的北天骑士团，
贝奥鲁布家的末子。
和两个哥哥是同父异母。


被称为“雷神席德”。
南天骑士团的团长，在五十年战争中
与巴鲁巴尼斯与撒鲁博古
一样为敌人所恐惧的常胜将军。
奥维利亚
席德鲁法斯
奥兰
是死去的国王奥姆多利亚三
世在第二王子死去的时候作
为养女接来的，与奥姆多利
亚王也是异母兄妹。

全基本职业介绍

见习剑士 *Squier*

无论谁都有新人的时候，基本功掌握熟练是很有必要的。



转职条件：初始	
可装备武器防具	
短剑、单手剑、斧、锤、帽子、服、饰品	
基本能力	常备技能
Move:4/Jump:3/C-EV:5%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
ためる	300	战斗中物攻+1。
体当たり	80	用身体冲撞攻击，20%几率把敌人打后退。
投石	90	投石攻击，20%几率把敌人打后退。
手当て	150	解除阴暗、沉默、毒状态。

被动技能		
名称	所需JP	效果
反击タックル	180	受到近身攻击后用身体冲撞反击。几率等于勇气值。

支援技能		
名称	所需JP	效果
斧装备可能	170	可以装备斧类武器。
まじゅう使い	200	引发和自己距离1格的我方怪物隐藏技能。
防御	50	增加防御指令，防御中全EV×2。
获得JP UP	250	获得JP值×1.5。

移动技能		
名称	所需JP	效果
MOVE+1	200	移动力+1

道具士 *Chemist*

虽然魔法比较强，但还是不如道具来得快。



转职条件：初始	
可装备武器防具	
短剑、铳、帽子、服、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C-EV:5%	アイテム投げ

行动技能		
名称	所需JP	效果
ポーション	30	HP回复30点，对不死状态对象伤害30点。
ハイポーション	200	HP回复70点，对不死状态对象伤害70点。
エクスポーション	300	HP回复150点，对不死状态对象伤害150点。
エーテル	300	MP回复20点。
ハイエーテル	400	MP回复50点。

名称	所需JP	效果
エリクサー	900	HP/MP全回复，对不死状态对象全HP伤害。
毒消し	70	解除毒状态。
目药	80	解除阴暗状态。
やまびこ草	120	解除沉默状态。
乙女のキッス	200	解除カエル(青蛙)状态。
金の针	250	解除石化状态。
圣水	400	解除不死、吸血状态。
万能药	700	解除石化、阴暗、混乱、沉默、オイル、カエル、毒、睡眠状态。
フェニックスの尾	90	解除战斗不能状态，对不死状态对象即死攻击。

被动技能		
名称	所需JP	效果
オートポーション	400	受伤害时用ポーション回复。

支援技能		
名称	所需JP	效果
アイテム投げ	350	可以投掷道具。
メンテナンス	250	身上装备不会被破坏或偷盗。
装备变更	0	在战斗中可以更改装备，增加“装备变更”指令。

移动技能		
名称	所需JP	效果
アイテム发现移动	100	可以在战场上找到物品，找到稀有物品几率等于100−当前勇气值。

骑士 *Knight*

完美防御？破坏才是我真正的力量。



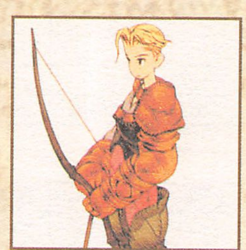
转职条件：见习战士LV2	
可装备武器防具	
单手剑、骑士剑、盾、头盔、铠甲、袍、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C−EV:10%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
ヘッドブレイク	300	破坏对象头部防具。
アーマーブレイク	400	破坏对象身上防具。
シールドブレイク	300	破坏对象盾。
ウエポンブレイク	400	破坏对象武器。
マジックブレイク	250	对象魔法减少最大值的50%。
スピードブレイク	250	对象速度−2。
パワーブレイク	250	对象物攻−3。
マインドブレイク	250	对象魔攻−3。

被动技能		
名称	所需JP	效果
装备武器ガード	250	可以使用武器自带回避率(W−EV)。

支援技能		
名称	所需JP	效果
重装备可能	500	允许装备头盔和铠甲。
盾装备可能	250	允许装备盾。
剑装备可能	400	允许装备剑。

弓手 *Archer*



占领至高点，在远处用弓箭穿透敌人。

转职条件：见习战士LV2	
可装备武器防具	
弓、自动弓、盾、帽子、服、饰品	
基本能力	常备技能
Move:4/Jump:3/C-EV:10%	——



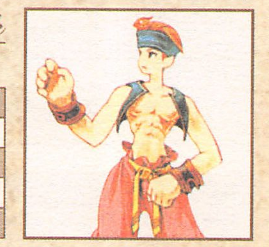
行动技能		
名称	所需JP	效果
チャージ+1	100	一次攻击时基础伤害+1，需要一定蓄力时间。
チャージ+2	150	一次攻击时基础伤害+2，需要一定蓄力时间。
チャージ+3	200	一次攻击时基础伤害+3，需要一定蓄力时间。
チャージ+4	250	一次攻击时基础伤害+4，需要一定蓄力时间。
チャージ+5	300	一次攻击时基础伤害+5，需要一定蓄力时间。
チャージ+7	400	一次攻击时基础伤害+7，需要一定蓄力时间。
チャージ+10	700	一次攻击时基础伤害+10，需要一定蓄力时间。
チャージ+20	1200	一次攻击时基础伤害+20，需要一定蓄力时间。

被动技能		
名称	所需JP	效果
Speedセーブ	900	受到伤害时，速度+1。
矢かわし	450	回避弓和自动弓的攻击。

支援技能		
名称	所需JP	效果
自动弓装备可能	350	允许装备自动弓。
精神统一	400	被攻击对象的物理回避为0。

移动技能		
名称	所需JP	效果
Jump+1	200	跳跃力+1

武僧 *Monk*



肉体上的最强，没有武器的格斗术也是不能小看的！

转职条件：ナイトLV3	
可装备武器防具	
服、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:4/C-EV:20%	格斗

行动技能		
名称	所需JP	效果
里回し拳	150	攻击周围4格对象。
连续拳	300	打击单独目标，不过伤害有浮动。
波动拳	300	无视障碍，单体攻击。
地烈斩	600	地属性，对范围内地面上对象必中，对浮游无效。
秘孔拳	300	附加死の宣告效果。
气孔术	200	解除石化、阴暗、混乱、沉默、バーサク、カエル、毒、睡眠、ドンムーブ、ドンアクト
チャクラ	350	范围内对象HP/MP回复。
苏生	500	解除战斗不能，并回复最大值的20%。

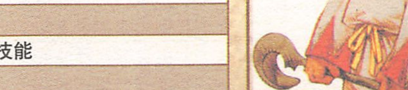
被动技能		
名称	所需JP	效果
濒死HP回复	500	受攻击濒死后HP全回复。
カウンター	300	在自己攻击范围受到攻击后，用物理攻击反击。几率为勇气值。
ハメドる	1300	在自己攻击范围受到攻击前，用物理攻击反击。几率为勇气值。

支援技能		
名称	所需JP	效果
格斗	200	提高空手的攻击力。

移动技能		
名称	所需JP	效果
HP回复移动	300	移动后回复HP。

白魔道士 *Priest*

神圣的力量拥有最强的治愈能力。



转职条件：アイテム士LV2	
可装备武器防具	
法杖、帽子、服、袍、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C-EV:5%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
ケアル	50	HP小回复，对不死状态对象有伤害。
ケアルラ	180	HP中回复，对不死状态对象有伤害。
ケアルガ	450	HP大回复，对不死状态对象有伤害。
ケアルジャ	800	HP最大回复，对不死状态对象有伤害。
レイズ	200	解除战斗不能，HP回复50%，对不死状态对象伤害50%。
アレイズ	600	解除战斗不能，HP完全回复，对不死状态对象即死。
リレイズ	1000	附加自动复活效果，角色战斗不能后自动复活。
リジエネ	350	附加リジエネ，每次行动后HP自动回复。
プロテス	70	受到物理伤害减轻1/3。
プロテジャ	600	受到物理伤害减轻1/3。
シエル	70	受到魔法伤害减轻1/3。

名称	所需JP	效果
シェルジャ	600	受到魔法伤害减轻1/3。
ウォール	400	受到物理、魔法伤害减轻1/3。
エスナ	300	解除石化、阴暗、混乱、沉默、バーサク、カエル、毒、睡眠、ドンムーブ、ドンアクト状态。
ホーリー	600	圣属性攻击。

被动技能		
名称	所需JP	效果
リジェネーター	400	受到伤害后自动附加リジェネ效果。

支援技能		
名称	所需JP	效果
魔法防御力UP	400	受到魔法伤害减轻1/3。

黑魔道士 *Wizard*

黑魔法就是用来破坏和杀戮的。

转职条件：アイテム士LV2	
可装备武器防具	
魔杖、帽子、服、袍、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C-EV:5%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
ファイア	50	初级炎属性魔法。
ファイラ	200	中级炎属性魔法。
ファイガ	500	高级炎属性魔法。
ファイジャ	900	顶级炎属性魔法。
サンダー	50	初级雷属性魔法。
サンダラ	200	中级雷属性魔法。
サンダガ	500	高级雷属性魔法。
サンダジャ	900	顶级雷属性魔法。
ブリザド	50	初级冷属性魔法。
ブリザラ	200	中级冷属性魔法。
ブリザガ	500	高级冷属性魔法。
ブリザジャ	900	顶级冷属性魔法。
ポイズン	150	附加毒状态。
トード	500	附加カエル(青蛙)状态。
デス	600	一定几率令对象即死。
フレア	1000	威力强大的无属性魔法。

被动技能		
名称	所需JP	效果
魔法返し	800	用所受魔法消耗的MP反射部分魔法。

支援技能		
名称	所需JP	效果
魔法攻击力UP	400	魔法伤害提升1/3。

时魔道士 *Time Mage*

无论谁都离不开时间，这也是一种力量。



转职条件：黑魔道士LV3	
可装备武器防具	
法杖、帽子、服、袍、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C–EV:5%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
ヘイスト	100	附加ヘイスト状态，对象速度×1.5。
ヘイスジャ	600	附加ヘイスト状态，对象速度×1.5。
スロウ	80	附加スロウ状态，对象速度×0.5。
スロウジャ	600	附加スロウ状态，对象速度×0.5。
ストップ	350	附加ストップ状态，对象一定时间无法移动或行动。
ドンムブ	100	附加ドンムーブ状态，对象无法移动。
レビテト	200	附加レビテト状态，对象浮游，高度+1。
リフレク	300	附加リフレク状态，可以反射部分魔法。
クイック	900	对象CT变为100，立即行动。
グラビデ	250	对象HP减少最大值的1/4。
グラビガ	550	对象HP减少最大值的1/2。
メテオ	1500	强力无属性魔法，魔法回避无效。

被动技能		
名称	所需JP	效果
濒死クイック	800	濒死状态时，立刻行动。
MPすり替え	400	用MP承受所受伤害，超出MP最大值部分不计。

支援技能		
名称	所需JP	效果
ショートチャージ	1000	蓄力时间减半，对弓手蓄力、诗歌、跳舞、跳跃无效。

移动技能		
名称	所需JP	效果
テレポ	600	无视障碍高低差移动，移动范围内成功率100%,每超出1格,成功率–10%。
浮游移动	540	永久レビテト，高度+1。

ヘイスト为时魔道士主要技能，无论是在初期还是后期，速度1.5倍的效果能行动的效率高于对方之上。ヘイスジャ只是增加范围，所以学的必要并不大。

グラビデ按HP最大值百分比来决定伤害的效果很适合对付BOSS，不过命中方面不如阴阳术的“命吸唱”。

ショートチャージ基本是多数咏唱或蓄力技能职业必备，不过对弓手蓄力、诗歌、跳舞、跳跃无效。テレポ的每超出 1 格成功率–10%的负面特性可以用来踩陷阱降级 。

召唤士 *Summoner*



和幻兽们签订契约，成为自己的力量。

转职条件：时魔道士LV3	
可装备武器防具	
魔杖、法杖、帽子、服、袍、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C-EV:5%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
モーグリ	110	范围内我方HP回复，对不死状态对象有伤害。
シヴァ	200	冷属性召唤魔法，魔法回避无效。
ラムウ	200	雷属性召唤魔法，魔法回避无效。
イフリート	200	炎属性召唤魔法，魔法回避无效。
タイタン	220	地属性召唤魔法，魔法回避无效。
ゴーレム	500	可以承受部分物理攻击所带来的伤害，效果我方全员。
カーバンクル	350	附加リフレク状态。
バハムート	1600	无属性召唤魔法，魔法回避无效。
オーディン	900	无属性召唤魔法，魔法回避无效。
リヴァイアサン	860	水属性召唤魔法，魔法回避无效。
サラマンダー	860	炎属性召唤魔法，魔法回避无效。
シルフ	400	附加沉默，魔法回避无效。
フェアリー	400	范围内我方HP回复，对不死状态对象有伤害。
リッチ	600	给予对象HP最大值1/2的伤害。
クリュプス	1000	无属性召唤魔法，魔法回避无效。
ゾディアーク	——	无属性召唤魔法，魔法回避无效。

被动技能		
名称	所需JP	效果
濒死MP回复	400	受攻击濒死状态时，MP全回复。

支援技能		
名称	所需JP	效果
消费MP半减	1000	魔法消耗MP半减。

盗贼 *Thief*



想要好装备？向敌人要就可以了。

转职条件：弓使いLV3	
可装备武器防具	
魔杖、法杖、帽子、服、袍、饰品	
基本能力	常备技能
Move:4/Jump:4/C-EV:25%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
ギル取り	10	偷取敌方对象金钱。
ハートを盗む	150	对敌方角色附加チャーム状态。

名称	所需JP	效果
兜を盗む	350	偷取敌方对象头部防具。
铠を盗む	450	偷取敌方对象身体防具。
盾を盗む	350	偷取敌方对象盾。
武器を盗む	600	偷取敌方对象武器。
アクセサリを盗む	500	偷取敌方对象饰品。
Expを盗む	250	偷取对象经验值。

被动技能		
名称	所需JP	效果
警戒	200	受到伤害后，立刻转为防御状态。
ギルガメの心	200	受到伤害后，得到和伤害相等的金钱。
キャッチ	200	能接住投掷过来的武器/玉/手里剑。

支援技能		
名称	所需JP	效果
密猎	200	用普通攻击打倒怪物，可在毛皮骨肉店买到该怪物密猎获得的物品。（详见怪物资料）

移动技能		
名称	所需JP	效果
Move+2	560	移动力+2
Jump+2	500	跳跃力+2

话术士 *Mediator*

一直唠叨不停，就算是怪物也会被烦死。

转职条件：阴阳士LV3	
可装备武器防具	
短剑、铳、帽子、服、袍、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C-EV:5%	まじゅう语



行动技能		
名称	所需JP	效果
劝诱	100	劝诱对方战斗中加入，战后可以选择加入。
说得	100	对象CT为0。
ほめる	200	战斗中勇气+4。
おどす	200	战斗中勇气-20。
说法	200	战斗中信仰+4。
解法	200	战斗中信仰-20。
死の予言	500	附加死の宣告状态。
恶口	300	附加バーサク状态
ダーラボンのまね	300	附加睡眠状态。

被动技能		
名称	所需JP	效果
耳指ガード	300	回避话术攻击，混乱、沉默、バーサク、チキン、ドンアクト状态时不会发动。

支援技能		
名称	所需JP	效果
铳装备可能	800	允许装备铳。
调教	500	将对象怪物打成濒死状态，会强制给它附加劝诱。
まじゅう语	100	可以对怪物使用话术。

阴阳士 *Oracle*

附加给敌人各种状态是他拿手好戏。



转职条件：白魔道士LV3	
可装备武器防具	
魔杖、法杖、棒、辞典、帽子、服、袍、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C–EV:5%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
暗缚符	100	附加阴暗状态。
魔吸唱	200	吸取对象最大MP的1/3，魔法回避无效。
命吸唱	350	吸取对象最大HP的1/4，魔法回避无效，对不死状态的对象使用会有反效果。
信祈仰祷	400	附加フェイス状态。
信疑仰祷	400	附加イノセン状态。
腐生骸尸	300	附加アンデッド（不死）状态。
沉默唱	170	附加沉默状态。
勇猛狂符	400	附加バーサク状态。
狐鸡鼠	200	战斗中勇气–30。
乱心唱	400	附加混乱状态。
绝装魔脱	800	解除レビテト、リレイズ、透明、リジエネ、プロテス、シエル、ヘイスト、フエイス、リフレク状态。
不变不动	100	附加ドンアクト状态。
梦邪睡符	350	附加睡眠状态。
碑封印	600	附加石化状态。

被动技能		
名称	所需JP	效果
使用MP吸收	250	受到魔法攻击后，回复该魔法所消耗的MP。

支援技能		
名称	所需JP	效果
防御力UP	400	受到物理伤害减少1/3。

移动技能		
名称	所需JP	效果
移动距离天候无视	200	在雨天的湿地、沼泽上移动，不会影响移动力。
移动MP回复	350	移动后MP回复。

风水士 *Geo Mancer*



自然的力量会让你喘不过气。

转职条件：モンクLV4	
可装备武器防具	
单手剑、斧、盾、帽子、服、袍、饰品	
基本能力	常备技能
Move:4/Jump:3/C-EV:10%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
落とし穴	150	在地面、荒地、街道发动。附加ドンムーブ。
水块	150	在水路、川、湖、海、瀑布发动。水属性，附加カエル。
茑地狱	150	在草地、草丛、水草、藤发动。附加ストップ。
雕塑	150	在砂砾、石床、石壁、土壁、墓石发动。附加石化。
局地地震	150	在岩场、溶岩石发动。地属性，附加混乱。
かまいたち	150	在书物、砖、桥、调度品、棺、苔、木发动。风属性,附加ドンアクト。
鬼火	150	在木地板、　段、箱、绒毯、甲板发动。炎属性，附加睡眠。
底なし沼	150	在湿地、沼地、毒沼发动。水属性，附加死の宣告。
砂岚	150	在沙地、钟乳石、盐发动。风属性，附加阴暗。
吹雪	150	在雪、冰发动。冷属性，附加沉默。
突风	150	在屋顶、空、烟囱发动。风属性，附加スロウ。
熔岩ボール	150	在熔岩、机械发动。炎属性，附加战斗不能。

被动技能		
名称	所需JP	效果
风水返し	300	用风水术反击对象。自身所在地形决定发动的风水术，即使没学会相应风水术也可以使用。

支援技能		
名称	所需JP	效果
攻击力UP	400	给与对象的物理伤害增加1/3。

移动技能		
名称	所需JP	效果
移动距离地形无视	220	移动力不受地形影响。
熔岩上移动	150	可以在熔岩上移动。

龙骑士 *Bancer*



从空中攻击的方式也是很有效的。

转职条件：シーフLV4	
可装备武器防具	
枪、盾、头盔、铠甲、袍、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:4/C-EV:15%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
水平ジャンプ2	150	水平跳跃距离可以达到2格。
水平ジャンプ3	350	水平跳跃距离可以达到3格。
水平ジャンプ4	500	水平跳跃距离可以达到4格。
水平ジャンプ5	800	水平跳跃距离可以达到5格。
水平ジャンプ8	1100	水平跳跃距离可以达到8格。
垂直ジャンプ2	100	垂直跳跃高度可以达到2h。
垂直ジャンプ3	250	垂直跳跃高度可以达到3h。
垂直ジャンプ4	400	垂直跳跃高度可以达到4h。
垂直ジャンプ5	500	垂直跳跃高度可以达到5h。
垂直ジャンプ6	700	垂直跳跃高度可以达到6h。
垂直ジャンプ7	1000	垂直跳跃高度可以达到7h。
垂直ジャンプ8	1500	垂直跳跃高度可以达到8h。

被动技能		
名称	所需JP	效果
龙の魂	600	收到伤害后附加リレイズ（自动复活）。

支援技能		
名称	所需JP	效果
枪装备可能	400	允许装备枪。

移动技能		
名称	所需JP	效果
高低差无视	700	移动不受高低差影响。

侍 *Samurai*

每把刀都有自己的魂，将它引发出来吧！

转职条件：ナイトLV4 モンクLV5 龙骑士LV2	
可装备武器防具	
刀、头盔、铠甲、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:4/C-EV:15%	——



行动技能		
名称	所需JP	效果
阿修罗	100	对敌无属性魔法攻击。
虎铁	200	对敌无属性魔法攻击。
备前长船	300	对敌MP伤害。
村雨	200	范围内我方回复HP。
天のむら云	500	对敌无属性魔法攻击，附加スロウ。
清盛	600	附加プロテス、シエル。
村正	700	对敌无属性魔法攻击，附加混乱和死の宣告。
菊一文字	800	对敌无属性魔法攻击。
正宗	900	附加ヘイスト、リジエネ。
尘地螺钿饰剑	1000	对敌无属性魔法攻击。

被动技能		
名称	所需JP	效果
肉斩骨断	200	受攻击进入濒死时，以最大HP和当前HP之差为伤害反击对象。
白刃取り	700	回避物理攻击，发动率为勇气值%。

支援技能		
名称	所需JP	效果
刀装备可能	400	允许装备刀。
两手持ち	900	双手拿支持“两手持ち”的武器，攻击力2倍

移动技能		
名称	所需JP	效果
水面移动	300	可以在水深2的地方待机、行动。

忍者 *Ninja*

双手武器和高速使他成为阵前先锋。



转职条件：弓使いLV4 シーフLV5 风水士LV2	
可装备武器防具	
短剑、忍刀、流星锤、帽、服、饰品	
基本能力	常备技能
Move:4/Jump:4/C-EV:30%	二刀流

行动技能		
名称	所需JP	效果
手里剑	50	可以投掷手里剑。
たま	70	可以投掷球。
ナイフ	100	可以投掷短剑
剑	100	可以投掷单手剑。
锤	100	可以投掷流星锤。
刀	100	可以投掷刀。
忍者刀	100	可以投掷忍刀。
斧	100	可以投掷斧。
枪	100	可以投掷枪。
棒	100	可以投掷棒。
骑士剑	100	可以投掷骑士剑。
辞书	100	可以投掷辞典。

被动技能		
名称	所需JP	效果
潜伏	1000	受到伤害后，附加透明状态。
见切る	400	全回避率×2。

支援技能		
名称	所需JP	效果
二刀流	1000	双手装备武器或者没装备武器时可以进行两次攻击。

移动技能		
名称	所需JP	效果
水上移动	420	能够在水面上行动、待机。

算术士 *Calculator*



消费和时间太麻烦了，直接算出来就可以了。

转职条件：白魔道士LV5 黑魔道士LV5 时魔道士LV4 阴阳士LV4	
可装备武器防具	
棒、辞典、帽子、服、袍、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C-EV:5%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
CT	250	以CT值为算术对象。
レベル	350	以等级为算术对象。
Exp	200	以经验值为算术对象。
ハイト	250	以高度为算术对象。
素数	300	以质数为算术对象。
5	200	以5的倍数为算术对象。
4	400	以4的倍数为算术对象。
3	600	以3的倍数为算术对象。

被动技能		
名称	所需JP	效果
あまり振り分け	200	受到回复效果时，如果回复到最大值时还有剩余量，会将剩余量平均分给其他同伴。
ダメージ分配	300	将受到的伤害平分给自己和对方。

支援技能		
名称	所需JP	效果
取得ExpUP	350	获得经验值2倍。

移动技能		
名称	所需JP	效果
Exp获得移动	400	移动后获得经验值。
Jp获得移动	400	移动后获得JP。

吟游诗人 *Barg*



战斗是没有意义的，来听我的歌吧！

转职条件：召唤士LV5 话术士LV5 男性限定	
可装备武器防具	
竖琴、帽子、服、饰品	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C-EV:5%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
天使の诗	100	我方全员HP回复。
命の诗	100	我方全员MP回复。
应援歌	100	我方全员速度+1，成功50%。

名称	所需JP	效果
战いの诗	100	我方全员物攻+1，成功50%。
魔力の诗	100	我方全员魔攻+1，成功50%。
名もなき诗	100	我方全员附加リレイズ、リジェネ、プロテス、シエル、ヘイスト其中一项，成功50%。
ラストソング	100	我方全员CT100（立即行动），成功50%。

被动技能		
名称	所需JP	效果
MAセーブ	500	受到伤害时魔攻+1。
フェイスアップ	700	受到魔法效果时信仰+3。

移动技能		
名称	所需JP	效果
MOVE+3	1000	移动力+3
飞行移动	5000	无视障碍、高低差、天候移动。

舞女 *Dancer*

舞蹈的力量带给对手的精神伤害不容忽视。



转职条件：风水士LV5 龙骑士LV5 女性限定	
可装备武器防具	
短剑、绸缎、帽子、服、饰品、女性专用装备	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C–EV:5%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
ウイッチハント	100	敌方全员HP伤害。
ウイズナイブス	100	敌方全员MP伤害。
スローダンス	100	敌方全员速度–1，成功50%。
ポルカポルカ	100	敌方全员物攻–1，成功50%。
アンフエイス	100	敌方全员魔攻–1，成功50%。
ネイムレスダンス	100	我方全员附加阴暗、混乱、沉默、カエル、毒、スロウ、ストップ、睡眠其中一项，成功50%。
ラストダンス	100	敌方全员CT0，成功50%。

被动技能		
名称	所需JP	效果
Aセーブ	600	受到伤害时物攻+1。
ブレイブアップ	700	受到物理攻击时勇气+3。

移动技能		
名称	所需JP	效果
MOVE+3	1000	移动力+3
飞行移动	5000	无视障碍、高低差、天候移动。

模仿士 *Mimic*

没有什么自己的打法，只要和别人做的一样就行。



转职条件：见习战士LV8 アイテム士LV8 召唤士LV5 话术士LV5 风水士LV5 龙骑士LV5	
可装备武器防具	
无	
基本能力	常备技能
Move:4/Jump:4/C–EV:5%	精神统一、格斗、まじゅう使い

行动技能		
名称	所需JP	效果
ものまね	——	我方行动后，立刻模仿该行动。模仿时不会转向，但不能模仿“圣剑技”等特殊职业的技能。

暗黑骑士 *Dark Knight*

使用暗黑剑和暗黑剑技的达人。



转职条件：该角色的杀害数在20个以上，ナイトMASTER 黑魔道士MASTER 龙骑士LV8 风水士LV8 忍者LV8 侍LV8。	
可装备武器防具	
单手剑、骑士剑、流星锤、斧、盾、头盔、袍、服、铠甲、饰品。	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C–EV:0%	——

行动技能		
名称	所需JP	效果
ブラッドウエポン	500	吸收对手HP转为自己回复，对不死状态敌人使用有反效果。
ダークウエポン	500	吸收对手MP转为自己回复。
ウエポンバッシュ	300	给予对象伤害，附加ストップ。
イービルブレード	1000	消耗自身HP攻击对象。
イービルデッド	1200	消耗自身HP攻击范围内所有对象。暗属性，附加スロウ。

支援/移动技能		
名称	所需JP	效果
最大HPUP	2000	最大HP增加20%。
舍て身	400	物理伤害增加50%，所受物理伤害增加50%。
Jump+3	1000	跳跃力+3

洋葱剑士 *Onion Fencer*

能装备全部职业装备，但没有任何技能。



转职条件：见习战士LV6 アイテム士LV6	
可装备武器防具	
全部（包括女性专用）	
基本能力	常备技能
Move:3/Jump:3/C–EV:0%	——

特殊职业介绍

ラムザ　职业：见习战士

可装备武器防具：短剑、单手剑、骑士剑、锤、盾、头盔、帽子、铠甲、服、袍、饰品	
基本能力：Move:4/Jump:3/C-EV:10%	常备技能：——
备注：主角在第一章和一般见习战士的装备差不多，除了不能装备斧子。从第二章开始可以装备盾、头盔、铠甲，第三章和第二章一样。第四章时可以装备骑士剑。魔法アルテマ，需要在第四章让主角转回见习战士，受到女刺客或创世恶魔的アルテマ攻击后不死，然后就可以学会了。	

ガッツ		
名称	所需JP	效果
ためる	300	自身物攻+1。
体当たり	80	用身体冲撞攻击，20%几率把敌人打后退。
投石	90	投石攻击，20%几率把敌人打后退。
手当て	150	解除阴暗、沉默、毒状态。
エール	200	战斗中，一个对象速度+1。
おまじない	——	回复对象HP，然后自身HP减少回复量的50%。
はげます	200	勇气+5
さけぶ	500	自身物攻+1、魔攻+1、速度+1、勇气+10。
アルテマ	——	无属性魔法。

ムスタディオ　职业：机工士

可装备武器防具：铳、帽子、服、袍、饰品	
基本能力：Move:3/Jump:4/C-EV:18%	常备技能：——
备注：收克劳德等人的剧情必须让ムスタディオ在队伍中，所以，不要轻易除名了。	

狙击		
名称	所需JP	效果
足を狙う	200	附加ドンムーブ。
腕を狙う	300	附加ドンアクト。
邪心封印	200	附加石化，只对“不死”状态对象有用。

アグリアス　职业：ホーリーナイト

可装备武器防具：单手剑、骑士剑、盾、头盔、铠甲、袍、饰品、女性专用装备	
基本能力：Move:3/Jump:3/C-EV:25%	常备技能：——
备注：圣剑技必须装备剑类武器才能发动，发动时的属性根据武器决定。	

圣剑技		
名称	所需JP	效果
不动无明剑	100	物理攻击，附加ストップ。
乱命割杀打	400	物理攻击，附加死の宣告。
北斗骨碎打	500	物理攻击，附加战斗不能。
无双稻妻突	700	物理攻击，附加沉默。
圣光爆裂破	800	物理攻击，附加混乱。

ラファ

职业：天道士

可装备武器防具：法杖、棒、帽子、服、袍、饰品、女性专用装备	
基本能力：Move:3/Jump:3/C-EV:10%	常备技能：——
备注：真言不受信仰影响，可以通过蓄力时间减半来加快发动速度。	

真言		
名称	所需JP	效果
天鼓雷音	——	范围区域内随机攻击1-6次，雷属性。
阿修罗	200	范围区域内随机攻击1-6次，炎属性。
金刚七剑	300	范围区域内随机攻击1-6次，风属性。
水磨龙穴	400	范围区域内随机攻击1-6次，水属性。
大虚空藏	500	范围区域内随机攻击1-6次，阴暗、混乱、沉默、カエル、毒、スロウ、睡眠。
天魔鬼神	600	范围区域内随机攻击1-6次，地属性。

マラーク

职业：天冥士

可装备武器防具：法杖、棒、帽子、服、袍、饰品	
基本能力：Move:3/Jump:3/C-EV:8%	常备技能：——
备注：里真言和真言的效果是一样的，只是名字不同以及伤害计算方式不同，里真言的威力要超出真言很多。	

里真言		
名称	所需JP	效果
里天鼓雷音	——	范围区域内随机攻击1-6次，雷属性。
里阿修罗	200	范围区域内随机攻击1-6次，炎属性。
里金刚七剑	300	范围区域内随机攻击1-6次，风属性。
里水磨龙穴	400	范围区域内随机攻击1-6次，水属性。
里大虚空藏	500	范围区域内随机攻击1-6次，阴暗、混乱、沉默、カエル、毒、スロウ、睡眠。
里天魔鬼神	600	范围区域内随机攻击1-6次，地属性。

オルランドゥ

职业：剑圣

可装备武器防具：法杖、棒、帽子、服、袍、饰品	
基本能力：Move:4/Jump:3/C-EV:20%	常备技能：——

全剑技		
名称	所需JP	效果
不动无明剑	100	物理攻击，附加ストップ。
乱命割杀打	400	物理攻击，附加死の宣告。
北斗骨碎打	500	物理攻击，附加战斗不能。
无双稻妻突	700	物理攻击，附加沉默。
圣光爆裂破	800	物理攻击，附加混乱。
强甲破点突	200	对身体装备破坏，并造成伤害。无装备的不会受到伤害。
星天爆击打	400	对头部装备破坏，并造成伤害。无装备的不会受到伤害。
冥界恐叫打	500	对武器装备破坏，并造成伤害。无装备的不会受到伤害。
咬击冰狼破	800	对饰品破坏，并造成伤害。无装备的不会受到伤害。
暗之剑	500	给予对象MP伤害，并吸收。
阴之剑	100	给予对象HP伤害，并吸收。对不死状态对象使用会有反效果。

メリアドール　　职业：ディバインナイト

可装备武器防具：单手剑、骑士剑、自动弓、枪、盾、头盔、铠甲、服、袍、饰品、女性专用装备	
基本能力：Move:4/Jump:3/C-EV:12%	常备技能：——

刚剑		
名称	所需JP	效果
强甲破点突	200	对身体装备破坏，并造成伤害。无装备的不会受到伤害。
星天爆击打	400	对头部装备破坏，并造成伤害。无装备的不会受到伤害。
冥界恐叫打	500	对武器装备破坏，并造成伤害。无装备的不会受到伤害。
咬击冰狼破	800	对饰品破坏，并造成伤害。无装备的不会受到伤害。

ベイオウーフ　　职业：テンプルナイト

可装备武器防具：短剑、单手剑、骑士剑、盾、头盔、铠甲、袍、饰品	
基本能力：Move:4/Jump:3/C-EV:14%	常备技能：——
备注：魔法剑实际上就是阴阳术，不过不需要咏唱，命中也比阴阳术高，チキン的效果也比狐鸡鼠高。魔法剑不受沉默影响。	

魔法剑		
名称	所需JP	效果
ブライン	50	附加阴暗状态。
アスピル	100	吸取对象最大MP的1/4，魔法回避无效。
ドレイン	180	吸取对象最大HP的1/4，魔法回避无效，对不死状态的对象使用会有反效果。
フェイス	200	附加フェイス状态。
イノセン	200	附加イノセン状态。
ゾンビー	150	附加アンデッド（不死）状态。
サイレス	90	附加沉默状态。
バーサク	200	附加バーサク状态。
チキン	500	战斗中勇气-50。
コンフュ	200	附加混乱状态。
デスペル	300	解除レビテト、リレイズ、透明、リジエネ、プロテス、シエル、ヘイスト、フェイス、リフレク状态。
ドンアク	50	附加ドンアクト状态。
スリプル	170	附加睡眠状态。
ブレイク	300	附加石化状态。
ショック!	600	伤害为最大HP和当前HP之差。

劳动八号　　职业：铁巨人

常备技能：カウンター、移动距离天候无视、移动距离地形无视、水进入不可	
基本能力：Move:3/Jump:3/C-EV:0%	属性状态　　弱点雷、永久イノセン
备注：铁巨人带永久イノセン效果，无视所有受信仰影响的魔法效果，当然也包括我方回复效果等。	

作业		
名称	所需JP	效果
破坏する	——	物理攻击，自身受到1/8伤害。
压缩する	——	附加战斗不能，物理攻击，自身受到1/6伤害。
处理する	——	物理攻击，自身受到1/4伤害。
粉碎する	——	物理攻击，自身受到1/4伤害。

レーゼ　　職业：ホーリードラゴン

常备技能：カウンター、水进入不可	
基本能力：Move:5/Jump:3/C–EV:5%	属性状态：无效吸血、吸收圣
备注：龙女的前身形态，并非属于怪物类，所以在斡旋所无法改名。	

ブレス		
名称	所需JP	效果
アイスブレス	——	冷属性攻击。
ファイアブレス	——	炎属性攻击。
サンダーブレス	——	雷属性攻击。

レーゼ　　职业：ドラグナー

可装备武器防具：女性专用装备	
基本能力：Move:3/Jump:3/C–EV:7%	常备技能：まじゅう使い、调教、まじゅう语、二刀流
备注：龙女除了女性用的包和香水外装不了其他装备，这时就需要XXX装备可能的技能来进行辅助。对于发挥怪物力量或劝诱怪物加入，龙女是我方必不可少的，战斗中劝诱敌方的龙可以为战斗提供不少便利。	

ドラゴン		
名称	所需JP	效果
アイスブレス	——	冷属性攻击。
ファイアブレス	——	炎属性攻击。
サンダーブレス	——	雷属性攻击。
龙ならし	300	100%劝诱，仅对龙和三头龙有效。
龙介抱	300	回复对象HP，然后自身HP减少回复量的50%。解除阴暗、混乱、沉默、オイル、バーサク、カエル、毒、ストップ、睡眠、ドンムーブ、ドンアクト状态。仅对龙和三头龙有效。
龙パワーアップ	400	勇气+5、速度+2、物攻+2、魔攻+2，仅对龙和三头龙有效。
龙レベルアップ	400	对象CT100（立即行动），仅对龙和三头龙有效。
ホーリーブレス	900	对范围内随机1—4次圣属性攻击。

クラウド　　职业：ソルジャー

可装备武器防具：单手剑、帽子、服、饰品、缎带	
基本能力：Move:3/Jump:3/C–EV:20%	常备技能：——
备注：克劳得的リミット技需要装备マテリアブレイドオ可以使用。	

リミット		
名称	所需JP	效果
ブレイバー	150	范围内魔法攻击。
凶斩り	200	范围内魔法攻击。
破　s击	250	范围内魔法攻击。
クライムハザード	500	伤害值为最大HP和当前HP之差。
メテオレイン	600	范围内魔法攻击。
画龙点睛	700	附加战斗不能、石化、ストップ
里超究武神霸斩	1200	范围内魔法攻击。
樱华乱　D	2500	范围内魔法攻击。

?

职业：ビブロス

常备技能：カウンター、水进入不可、密猎、高低差无视	
基本能力：Move:3/Jump:6/C-EV:33%	属性状态：无效吸血、弱点炎
备注：在隐藏迷宫最后一层中出现，不要误杀。	

ビブロス		
名称	所需JP	效果
エナジール	——	回复对象HP，然后自身HP减少回复量的50%。
パラサイト	——	依次附加毒、睡眠、沉默、阴暗、オイル、混乱、カエル、石化，每种几率25%
ショック	——	伤害为最大HP和当前HP之差。
ディファアレンス	——	给予对象HP伤害为对象MP最大值。

バルフレア

职业：空贼

可装备武器防具：短剑、单手剑、骑士剑、枪、弓、自动弓、铳、盾、头盔、帽子、铠甲、服、饰品	
基本能力：Move:4/Jump:4/C-EV:25%	常备技能：メンテナンス
备注：作为新人物，巴尔福雷亚的能力不错，同时拥有机工士和盗贼的行动技能，喜欢用狙击的玩家估计要转行了。	

ターゲット		
名称	所需JP	效果
足を狙う	200	附加ドンムーブ。
腕を狙う	300	附加ドンアクト。
邪心封印	200	附加石化，只对“不死”状态对象有用。
乱れ击ち	1200	攻击4次，一次攻击的伤害减半。
ギル取り	10	偷取敌方对象金钱。
ハートを盗む	150	对敌方角色附加チャーム状态。
兜を盗む	350	偷取敌方对象头部防具。
铠を盗む	450	偷取敌方对象身体防具。
盾を盗む	350	偷取敌方对象盾。
武器を盗む	600	偷取敌方对象武器。
アクセサリを盗む	500	偷取敌方对象饰品。
Expを盗む	250	偷取对象经验值。

ルッソ

职业：モブハンター

可装备武器防具：短剑、单手剑、骑士剑、锤、盾、头盔、帽子、铠甲、服、饰品	
基本能力：Move:6/Jump:5/C-EV10%	常备技能：密猎
备注：作为FFTA2的主角，鲁索的技能和拉姆扎一样，虽然有些不厚道，但也算实用吧。鲁索移动力和跳跃力比较好，可以在饰品和移动技能上有其他选择。	

エンゲージ		
名称	所需JP	效果
エール	200	战斗中，一个对象速度+1。
おまじない	——	回复对象HP，然后自身HP减少回复量的50%。
はげます	200	勇气+5
さけぶ	500	自身物攻+1、魔攻+1、速度+1、勇气+10。
アルテマ	——	无属性魔法。

チョコボ系



チョコボ	MOVE:6
CE-V:15	JUMP:5
属性：无弱点	密猎物品
异常状态：吸血无效	フェニックスの尾/ハイポーション

成长率	
HP:E	MP:B
速度:S	物攻:B
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
チョコアタック	1/2	1	单体攻击，受物攻影响。
チョコケアル	自身	2/2	HP回复，受魔攻影响。
★チョコエスナ	自身	2/2	解除石化、阴暗、沉默、毒、ドンムーブ、ドンアクト、ストップ

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
水面移动	在水面上移动，水深2的地方相当于水深1。



黑チョコボ	MOVE:6
CE-V:25	JUMP:5
属性：无弱点、无吸收	密猎物品
异常状态：吸血无效	目药/エクスポーション

成长率	
HP:D	MP:S
速度:B	物攻:A
魔攻:B	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
チョコアタック	1/2	1	单体攻击，受物攻影响。
チョコボール	1–4	1	单体攻击，无视障碍，受物攻影响。
チョコエスナ	自身	2/2	解除石化、阴暗、沉默、毒、ドンムーブ、ドンアクト、ストップ
★チョコメテオ	1–5	1	单体攻击，必中，无视障碍，受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
水面移动	在水面上移动，水深2的地方相当于水深1。
飞行移动	无视高低差，移动距离地形、天候无视



赤チョコボ	MOVE:6
CE-V:10	JUMP:5
属性：无弱点、无吸收	密猎物品
异常状态：吸血无效	万能药/バレッタ

成长率	
HP:A	MP:C
速度:S	物攻:B
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
チョコアタック	1/2	1	单体攻击，受物攻影响。
チョコボール	1–4	1	单体攻击，无视障碍，受物攻影响。
チョコメテオ	1–5	1	单体攻击，必中，无视障碍，受魔攻影响。
★チョコケアル	自身	2/2	HP回复，受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
水面移动	在水面上移动，水深2的地方相当于水深1。
高低差无视	无视高低差移动

ゴブリン系



ゴブリン	MOVE:3
CE-V:18	JUMP:3
属性：弱点冷	密猎物品
异常状态：吸血无效	ポーション/ハイポーション

成长率	
HP:D	MP:F
速度:A	物攻:C
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
タックル	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
めつぶし	1/2	1	附加阴暗，命中率受魔攻影响。
★ゴブリンパンチ	1/1	1	伤害值等于最大HP和当前HP之差。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%



ブラックゴブリン	MOVE:3
CE-V:19	JUMP:3
属性：弱点冷	密猎物品
异常状态：吸血无效	ハイポーション/毒消し

成长率	
HP:C	MP:F
速度:A	物攻:B
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
タックル	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
回旋パンチ	自身	2/1	攻击周围的敌人，受物攻影响。
★ゴブリンパンチ	1/1	1	伤害值等于最大HP和当前HP之差。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%



ガルブデガック	MOVE:3
CE-V:20	JUMP:3
属性：弱点冷	密猎物品
异常状态：吸血无效	メイジマッシャー/古代の剑

成长率	
HP:C	MP:E
速度:A	物攻:B
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
タックル	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
めつぶし	1/2	1	附加阴暗，命中率受魔攻影响。
ゴブリンパンチ	1/1	1	伤害值等于最大HP和当前HP之差。
★ミュウチレイト	1/0	1	吸收对象最大HP的3/4，命中受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%

低等怪物之一，虽然ミュウチレイト效果不错，不过需要有会“魔兽使”的角色在身边，实用性大减。由于可以进入水中，也算可以在水深2的地方无限密猎的怪物之一，不过就是没有什么好的物品。

注：红字代表密猎物品中获得几率较低的，黑字代表获得几率较高的。

★代表需要用带有“魔兽使”技能的角色在身边才可以引发的隐藏技能。

ボム系



ボム	MOVE:3
CE-V:10	JUMP:3
属性：弱点水 半减冷 吸收炎 无效地	密猎物品
异常状态：吸血无效 オイル无效	かとんのたま/フレイムロッド

成长率	
HP:C	MP:F
速度:B	物攻:C
魔攻:C	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
かみつく	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
自爆	自身	3/3	伤害为最大HP和当前HP之差，行动后自身战斗不能。
★コボム	1/0	1	伤害受魔法影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
浮游移动	永久レビテト，高度+1，地属性攻击无效
水中进入不可	无法移动到水中



グレネイド	MOVE:3
CE-V:11	JUMP:3
属性：弱点水 半减冷 吸收炎 无效地	密猎物品
异常状态：吸血无效 オイル无效	ひょうすいのたま/フレイムウィップ

成长率	
HP:C	MP:F
速度:B	物攻:D
魔攻:C	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
かみつく	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
自爆	自身	3/3	伤害为最大HP和当前HP之差，行动后自身战斗不能。。
コボム	1/0	1	伤害值受魔法影响。
★フレイムアタック	1/3	1	炎属性，伤害值受魔法影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
浮游移动	无视地形，高度+1，地属性攻击无效
水中进入不可	无法移动到水中

イクスプロジャ	MOVE:3
CE-V:12	JUMP:3
属性：弱点水 半减冷 吸收炎 无效地	密猎物品
异常状态：吸血无效 オイル无效	らいじんのたま/フレイムシールド

成长率	
HP:D	MP:F
速度:B	物攻:A
魔攻:C	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
かみつく	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
自爆	自身	3/3	伤害为最大HP和当前HP之差，行动后自身战斗不能。
スパーク	自身	3/1	炎属性，伤害值受魔攻。
★コボム	1/0	1	伤害值受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
浮游移动	无视地形，高度+1，地属性攻击无效
水中进入不可	无法移动到水中

レッドパンサー系



レッドパンサー	MOVE:4
CE–V:23	JUMP:4
属性：弱点地	密猎物品
异常状态：吸血无效	毒消し/バトルブーツ

成长率	
HP:C	MP:F
速度:A	物攻:C
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
ひっかく	1/3	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
毒牙	1/2	1	附加毒，命中率受魔攻影响。
★ネコキック	1/2	1	伤害＝物攻×1–9的随机数。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
高低差无视	无视高低差移动
水中进入不可	无法移动到水中



クアール	MOVE:4
CE–V:26	JUMP:4
属性：弱点地	密猎物品
异常状态：吸血无效	金の针/Cのバッグ

成长率	
HP:C	MP:F
速度:A	物攻:A
魔攻:B	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
ひっかく	1/3	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
毒牙	1/2	1	附加毒，命中率受魔攻影响。
ネコキック	1/2	1	伤害＝物攻×1–9的随机数。
★ブラスター	1–3	1	附加石化，命中率受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
高低差无视	无视高低差移动
水中进入不可	无法移动到水中



バンパイア	MOVE:4
CE–V:24	JUMP:4
属性：弱点地	密猎物品
异常状态：吸血无效	圣水/ゲルミナスブーツ

成长率	
HP:C	MP:E
速度:S	物攻:A
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
ひっかく	1/3	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
ネコキック	1/2	1	伤害＝物攻×1–9的随机数。
ブラスター	1–3	1	附加石化，命中率受魔攻影响。
★吸血	1/0	1	吸收对象最大HP1/4 一定几率附加吸血状态。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
高低差无视	无视高低差移动
水中进入不可	无法移动到水中

ピスコディーモン系



ピスコディーモン	MOVE:3
CE–V:6	JUMP:3
属性：弱点雷 吸收水	密猎物品
异常状态：吸血无效	やまびこ草/ハイポーション

成长率	
HP:D	MP:A
速度:A	物攻:C
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
触手	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
★すみ	1–2	1	附加失明，命中率受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
水中移动	可以在水中移动



スクイドラーケン	MOVE:3
CE–V:9	JUMP:3
属性：弱点雷 吸收水	密猎物品
异常状态：吸血无效	スモールマント/眠りの剑

成长率	
HP:D	MP:A
速度:B	物攻:B
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
触手	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
すみ	1–2	1	附加失明，命中率受魔攻影响。
怪音波	自身	3/1	解除レビテト、リレイズ、透明、リジェネ、プロテス、シエル、ヘイスト、フェイス、リフレク
★マインドブラスト	3	2/1	附加狂暴或混乱，命中率受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
水中移动	可以在水中移动

マインドフレイア	MOVE:3
CE–V:10	JUMP:3
属性：弱点雷 吸收水	密猎物品
异常状态：吸血无效	ハイエーテル/ドラキュラマント

成长率	
HP:D	MP:S
速度:A	物攻:A
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
触手	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
すみ	1–2	1	附加失明，命中率受魔攻影响。
マインドブラスト	3	2/1	附加狂暴或混乱，命中率受魔攻影响。
★レベルブラスト	4	1	对象等级–1，命中受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
水中移动	可以在水中移动

该系最高级的怪物可以用来给对象降级，不过效率较低，想进行降级重新培养还是踩陷阱比较好。

スケルトン系

	スケルトン	MOVE:3
	CE–V:11	JUMP:4
	属性：弱点炎 圣 吸收暗	密猎物品
	异常状态：吸血无效	圣水/エーテル

成长率	
HP:B	MP:––
速度:A	物攻:B
魔攻:C	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
手刀	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
サンダーソウル	1–3	1	雷属性，受魔攻影响。
★アクアソウル	1–3	1	水属性，受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カカウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
アンデッド	战斗不能倒计时消失后自动复活。

	ボーンスナッチ	MOVE:3
	CE–V:12	JUMP:4
	属性：弱点炎 圣 吸收暗	密猎物品
	异常状态：吸血无效	ハイポーション/パルチザン

成长率	
HP:B	MP:––
速度:A	物攻:A
魔攻:C	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
手刀	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
アクアソウル	1–3	1	水属性，受魔攻影响。
★アイスソウル	1–3	1	冰属性，受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
アンデッド	战斗不能倒计时消失后自动复活。

	リビングデッド	MOVE:3
	CE–V:13	JUMP:4
	属性：弱点炎 圣 吸收暗	密猎物品
	异常状态：吸血无效	魔道士のマント/エルフのマント

成长率	
HP:B	MP:––
速度:B	物攻:A
魔攻:C	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
手刀	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
アイスソウル	1–3	1	冰属性，受魔攻影响。
★ウィンドソウル	1–3	1	风属性，受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
アンデッド	战斗不能倒计时消失后自动复活。

也算是比较弱的一系，技能攻击力虽然不算高，但命中率较为稳定。
最高级怪物密猎获得的两个物品都是比较有使用价值的。
由于本身带“不死”状态，所以不能用白魔法或回复药等进行恢复。

グール系



グール	MOVE:4
CE-V:26	JUMP:4
属性：弱点炎 圣 吸收暗	密猎物品
异常状态：吸血无效	エーテル/くない

成长率	
HP:D	MP:A
速度:A	物攻:C
魔攻:A	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
灵气を飞ばす	1–3	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
スリープタッチ	1/2	1	附加睡眠，命中受魔攻影响。
★グリースタッチ	1/2	1	附加オイル，命中受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
アンデッド	战斗不能倒计时消失后自动复活。
浮游移动	永久レビテト，高度+1，地属性攻击无效
テレポ	瞬间移动，范围全屏，在自身移动范围内成功100%，超出移动范围1格–10%。



ガスト	MOVE:4
CE-V:27	JUMP:4
属性：弱点炎 圣 吸收暗	密猎物品
异常状态：吸血无效	ハイポーション/マインゴーシュ

成长率	
HP:D	MP:B
速度:A	物攻:C
魔攻:A	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
灵气を飞ばす	1–3	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
グリースタッチ	1/2	1	附加オイル，命中受魔攻影响。
★ドレインタッチ	1/2	1	吸收对象最大HP的1/3。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
アンデッド	战斗不能倒计时消失后自动复活。
浮游移动	永久レビテト，高度+1，地属性攻击无效
テレポ	瞬间移动，范围全屏，在自身移动范围内成功100%，超出移动范围1格–10%。



レブナント	MOVE:5
CE-V:28	JUMP:4
属性：弱点炎 圣 吸收暗	密猎物品
异常状态：吸血无效	ハイエーテル/ミスリル铳

成长率	
HP:D	MP:E
速度:S	物攻:B
魔攻:A	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
灵气を飞ばす	1–3	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
ドレインタッチ	1/2	1	吸收对象最大HP的1/3。
★ゾンビタッチ	1/2	1	附加アンデッド

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%
アンデッド	战斗不能倒计时消失后自动复活。
浮游移动	永久レビテト，高度+1，地属性攻击无效
テレポ	瞬间移动，范围全屏，在自身移动范围内成功100%，超出移动范围1格–10%。

フロータイボール系

	フロータイボール	MOVE:5
	CE-V:12	JUMP:5
	属性：弱点冷 半减风	密猎物品
	异常状态：吸血无效	手里剑/プラチナメッサー

成长率	
HP:C	MP:D
速度:A	物攻:C
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
翼击	1/3	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
★恐怖の视线	1-3	1	对象勇气-10

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
飞行移动	无视高低差，移动距离地形、天候无视。
水中进入不可	无法移动到水中。

	アーリマン	MOVE:5
	CE-V:13	JUMP:5
	属性：弱点冷 半减风	密猎物品
	异常状态：吸血无效	风魔の手里剑/エアナイフ

成长率	
HP:C	MP:D
速度:B	物攻:A
魔攻:B	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
翼击	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
あくまの视线	1-3	1	附加石化、阴暗、沉默、ドンアクト、ドンムーブ随机一项。
恐怖の视线	1-3	1	对象勇气-10，命中受魔攻影响。
★死の宣告	1-3	1	附加死の宣告，命中受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
飞行移动	无视高低差，移动距离地形、天候无视。
水中进入不可	无法移动到水中。

	プレイグ	MOVE:5
	CE-V:11	JUMP:5
	属性：弱点冷 半减风	密猎物品
	异常状态：吸血无效	柳生の漆黑/ゾーリンシェイプ

成长率	
HP:C	MP:S
速度:A	物攻:A
魔攻:A	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
翼击	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
あくまの视线	1-3	1	附加石化、阴暗、沉默、ドンアクト、ドンムーブ随机一项。
恐怖の视线	1-3	1	对象勇气-10，命中受魔攻影响。
★死の宣告	1-3	1	附加死の宣告，命中受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
飞行移动	无视高低差，移动距离地形、天候无视。
水中进入不可	无法移动到水中。

ジュラエイビス系

	ジュラエイビス	MOVE:6
	CE–V:30	JUMP:6
	属性：弱点地 半减风	密猎物品
	异常状态：吸血无效	ポーション/ラバーシューズ

成长率	
HP:D	MP:E
速度:A	物攻:B
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
かきむしる	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
★フェザーボム	1–3	1	伤害受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
飞行移动	无视高低差，移动距离地形、天候无视。
水中进入不可	无法移动到水中。

	スチールホーク	MOVE:6
	CE–V:28	JUMP:6
	属性：弱点地 半减风	密猎物品
	异常状态：吸血无效	フェニックスの尾/ハンティングボウ

成长率	
HP:D	MP:D
速度:S	物攻:B
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
かきむしる	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
光ものが好き	1/1	1	从敌人身上获得金钱。
★くちばし	1/0	1	附加石化，命中受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
飞行移动	无视高低差，移动距离地形、天候无视。
水中进入不可	无法移动到水中。

	コカトリス	MOVE:6
	CE–V:33	JUMP:6
	属性：弱点地 半减风	密猎物品
	异常状态：吸血无效	金の针/フェザーマント

成长率	
HP:D	MP:F
速度:S	物攻:S
魔攻:C	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
かきむしる	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
くちばし	1/0	1	附加石化，命中受魔攻影响。
フェザーボム	1–3	1	伤害受魔攻影响。
★ピーキング	1/1	1	物攻–2，命中受魔攻影响。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
飞行移动	无视高低差，移动距离地形、天候无视。
水中进入不可	无法移动到水中。

うりぼう系



うりぼう	MOVE:3
CE-V:42	JUMP:3
属性：无弱点	密猎物品
异常状态：吸血无效	乙女のキッス/カチューシャ

成长率	
HP:F	MP:--
速度:S	物攻:D
魔攻:B	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
ちょとつもうしん	1/0	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
★ブヒー	1/1	1	解除战斗不能状态。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。



ポーキー	MOVE:3
CE-V:36	JUMP:3
属性：无弱点	密猎物品
异常状态：吸血无效	シャンタージュ/ナグラロク

成长率	
HP:F	MP:--
速度:S	物攻:D
魔攻:B	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
ちょとつもうしん	1/0	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
ぷ～っ	1/1	1	附加混乱或睡眠，必中。
★はないき	1/1	1	附加诱惑，命中受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。

ワイルドボー	MOVE:3
CE-V:39	JUMP:3
属性：无弱点	密猎物品
异常状态：吸血无效	リボン/FSのバッグ

成长率	
HP:F	MP:--
速度:S	物攻:S
魔攻:B	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
ちょとつもうしん	1/0	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
はないき	1/1	1	附加诱惑，命中受魔攻影响。
★食べてもらう	1/1	1	自身变为水晶，得到的对象等级+1，HP/MP全回复。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。

密猎的重点对象，最高级的小白猪可以密猎到缎带以及最强包。
缎带为女性专用，可以回避全异常状态。
最高级的隐藏技可以用来培养本作的新职业——洋葱剑士。

ウッドマン系



ウッドマン	MOVE:3
CE-V:0	JUMP:3
属性：弱点炎 吸收地	密猎物品
异常状态：吸血无效	目药/いやしの杖

成长率	
HP:D	MP:S
速度:B	物攻:C
魔攻:C	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
木の叶乱舞	自身	2/0	攻击周围4格的对象，受魔攻影响。
★まもりの精	自身	2/0	周围4格附加プロテス，命中受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。



トレント	MOVE:3
CE-V:0	JUMP:3
属性：弱点炎 吸收地	密猎物品
异常状态：吸血无效	ゴールドスタッフ/妖精のハープ

成长率	
HP:D	MP:S
速度:B	物攻:C
魔攻:C	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
木の叶乱舞	自身	2/0	攻击周围4格的对象，受魔攻影响。
命の精	自身	2/0	周围4格对象HP回复，受魔攻影响。
★贝の精	自身	2/0	周围4格附加シエル，命中受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。



タイジュ	MOVE:3
CE-V:0	JUMP:3
属性：弱点炎 吸收地	密猎物品
异常状态：吸血无效	まもりの指轮/ディフェンダー

成长率	
HP:D	MP:S
速度:B	物攻:C
魔攻:B	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
木の叶乱舞	自身	2/0	攻击周围4格的对象，受魔攻影响。
まもりの精	自身	2/0	周围4格附加プロテス，命中受魔攻影响。
贝の精	自身	2/0	周围4格附加シエル，命中受魔攻影响。
★魔法の精	自身	2/0	周围4格对象MP回复，受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。

基本上是作为辅助系而存在，特技效果都算不错，不过速度较慢。
最高级的密猎物品中，ディフェンダー这把骑士剑还是非常不错的。

牛鬼系



牛鬼	MOVE:3
CE–V:11	JUMP:3
属性：弱点水	密猎物品
异常状态：吸血无效	バトルアックス/巨人の斧

成长率	
HP:C	MP:––
速度:A	物攻:B
魔攻:B	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
ふりおろす	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
★力をためる	自身	1	自身物攻+2

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。



セクレト	MOVE:3
CE–V:12	JUMP:3
属性：弱点水	密猎物品
异常状态：吸血无效	ホーリーランス/象牙の棒

成长率	
HP:C	MP:F
速度:A	物攻:A
魔攻:B	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
ふりおろす	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
ふりまわす	自身	2/1	攻击周围4格的对象，受物攻影响。
★火を吹く	1–2四方向	1	伤害受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。



ミノタウロス	MOVE:4
CE–V:15	JUMP:3
属性：弱点水	密猎物品
异常状态：吸血无效	さんごの剑/スラッシャー

成长率	
HP:C	MP:F
速度:A	物攻:S
魔攻:B	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
ふりおろす	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
タイタンのまね	自身	3/1	攻击自身范围外3格内敌人。
力をためる	自身	1	自身物攻+2
★火を吹く	1–2四方向	1	伤害受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。

攻击力很高的一类怪物，特别是还有提升自身物攻的技能。
密猎物品中，圣枪是很不错的，当然还有最高级的斧头。

モルボル系



モルボル	MOVE:3
CE–V:0	JUMP:3
属性：弱点冷	密猎物品
异常状态：吸血无效	プラチナメッサー/アイスシールド

成长率	
HP:E	MP:F
速度:B	物攻:C
魔攻:D	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
触手	1/1	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
なめる	1/0	1	附加リフレク。
★臭い息	自身	3/0	附加石化、阴暗、混乱、沉默、毒，睡眠、カエル、オイル，每个效果的命中都是25%。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水上移动	可以在水上待机或行动。



オチュー	MOVE:3
CE–V:0	JUMP:3
属性：弱点冷	密猎物品
异常状态：吸血无效	ン・カイの腕轮/カメレオンローブ

成长率	
HP:E	MP:F
速度:B	物攻:B
魔攻:D	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
触手	1/1	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
ねとねと液	1/1	1	附加ドンムーブ。
★なめる	1/0	1	附加リフレク。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水上移动	可以在水上待机或行动。



モルボルグレイト	MOVE:3
CE–V:0	JUMP:3
属性：弱点冷	密猎物品
异常状态：吸血无效	エリクサー/マダレムジエン

成长率	
HP:E	MP:A
速度:B	物攻:C
魔攻:D	

行动技能

名称	射/垂	范/垂	效果
触手	1/1	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
臭い息	自身	3/0	附加石化、阴暗、混乱、沉默、毒，睡眠、カエル、オイル，每个效果的命中都是25%。
★モルボル菌	1/0	1	将一般人类永久变成モルボル。

特性

名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水上移动	可以在水上待机或行动。

ベヒーモス系



ベヒーモス	MOVE:4
CE–V:13	JUMP:3
属性：无弱点	密猎物品
异常状态：吸血无效	まもりの腕轮/Pのバッグ

成长率	
HP:B	MP:A
速度:A	物攻:A
魔攻:B	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
突きあげる	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
しゃくりあげる	1/0	1	受物攻影响，一定几率即死。
★ギガフレア	1–4	3/0	伤害受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。



キングベヒーモス	MOVE:4
CE–V:13	JUMP:3
属性：无弱点	密猎物品
异常状态：吸血无效	シエルシエ/アルテミスの弓

成长率	
HP:B	MP:A
速度:A	物攻:S
魔攻:B	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
突きあげる	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
しゃくりあげる	1/0	1	受物攻影响，一定几率即死。
★ハリケーン	1–4	3/2	风属性，伤害受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。



ダークベヒーモス	MOVE:4
CE–V:18	JUMP:3
属性：无弱点	密猎物品
异常状态：吸血无效	ウィザードロッド/石化铳

成长率	
HP:B	MP:S
速度:A	物攻:S
魔攻:A	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
突きあげる	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
しゃくりあげる	1/0	1	受物攻影响，一定几率即死。
★アルマゲスト	1–4	3/1	伤害等于当前HP和最大HP之差。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。

FF系列的经典怪物，攻击力很强，HP较多。
三个等级的密猎物品都是比较有价值的，不少可以作为过度用。

ドラゴン系



ドラゴン	MOVE:4
CE-V:5	JUMP:3
属性：无弱点	密猎物品
异常状态：吸血无效	ヒスイの腕轮/Hのバッグ

成长率	
HP:C	MP:D
速度:A	物攻:A
魔攻:B	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
突进	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
★尻尾振り回し	1/2	1	受物攻影响，一定几率即死。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。



ブルードラゴン	MOVE:4
CE-V:9	JUMP:3
属性：无弱点	密猎物品
异常状态：吸血无效	カシミール/ドラゴンロッド

成长率	
HP:C	MP:B
速度:A	物攻:A
魔攻:A	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
突进	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
アイスブレス	1-2四方向	1	冷属性，受魔攻影响。
★サンダーブレス	1-2四方向	1	雷属性，受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。



レッドドラゴン	MOVE:5
CE-V:8	JUMP:3
属性：无弱点	密猎物品
异常状态：吸血无效	ソルティレージュ/龙の髭

成长率	
HP:C	MP:A
速度:S	物攻:S
魔攻:S	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
突进	1/2	1	单体攻击，受物攻和勇气影响。
サンダーブレス	1-2四方向	1	雷属性，受魔攻影响。
★ファイアブレス	1-2四方向	1	炎属性，受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。

看起来很厉害的，实际上比起三头龙还是差很远。
特技方面，攻击范围较小是个弱点。
密猎得到的物品都是不错的，特别是女性专用的香水。

ヒュドラ系

	ヒュドラ	MOVE:4
	CE-V:0	JUMP:4
	属性：弱点冷 风	密猎物品
	异常状态：吸血无效	ブラッドソード/龙の髭

成长率	
HP:S	MP:D
速度:A	物攻:A
魔攻:D	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
トリプルアタック	1/2	1	攻击除后方以外的周围3格，受物攻和勇气影响。
★トリプルブレス	2四方向	2	攻击除后方以外的周围3格，伤害值为最大HP的一半。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。
飞行移动	视高低差，移动距离地形、天候无视

	ハイドラ	MOVE:4
	CE-V:0	JUMP:4
	属性：弱点冷 风	密猎物品
	异常状态：吸血无效	セッティエムソン/ラバーコンシャス

成长率	
HP:S	MP:S
速度:S	物攻:S
魔攻:D	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
トリプルアタック	1/2	1	攻击除后方以外的周围3格，受物攻和勇气影响。
トリプルフレイム	1–4	2/0	炎属性，对攻击范围区域随机攻击3次，伤害受魔攻影响。
★トリプルサンダー	1–4	2/0	雷属性，对攻击范围区域随机攻击3次，伤害受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。
飞行移动	视高低差，移动距离地形、天候无视

	ティアマット	MOVE:4
	CE-V:0	JUMP:4
	属性：弱点冷 风	密猎物品
	异常状态：吸血无效	两残绢/鲸の髭

成长率	
HP:S	MP:C
速度:S	物攻:S
魔攻:D	

行动技能			
名称	射/垂	范/垂	效果
トリプルアタック	1/2	1	攻击除后方以外的周围3格，受物攻和勇气影响。
トリプルフレイム	1–4	2/0	炎属性，对攻击范围区域随机攻击3次，伤害受魔攻影响。
トリプルサンダー	1–4	2/0	雷属性，对攻击范围区域随机攻击3次，伤害受魔攻影响。
★暗黒の囁き	1–4	2/0	暗属性，对攻击范围区域随机攻击6次，伤害受魔攻影响。

特性	
名称	效果
カウンター	对自身攻击范围内的攻击用物理攻击反击。发动率＝勇气%。
水中进入不可	无法移动到水中。
飞行移动	视高低差，移动距离地形、天候无视

全装备道具列表

短剑						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
ダガ–	3	5	––	––	○	×
ミスリルナイフ	4	5	––	––	○	×
ブラインナイフ	4	5	––	附加阴暗	○	×
メイジマッシャ–	4	5	––	附加沉默	○	×
プラチナメッサ–	5	10	––	––	○	×
マインゴ–シュ	6	40	––	––	○	×
オリハルコン	7	5	––	––	○	×
アサシンダガ–	7	5	––	附加死の宣告	○	×
エアナイフ	10	5	风	––	○	×
ゾ–リンシェイプ	12	10	––	附加睡眠	○	×
可装备职业：见习战士、アイテム士、盗贼、话术士、忍者、踊り子						

忍刀						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
忍び刀	8	5	––	––	○	○
くない	9	5	––	––	○	○
小太刀	10	5	––	––	○	○
忍者ロング	12	5	––	––	○	○
咒缚刀	13	5	––	附加ドンアクト	○	○
佐助の刀	14	15	––	––	○	○
伊贺忍刀	15	10	––	––	○	○
甲贺忍刀	15	5	––	––	○	○
おろち	20	5	––	––	○	○
罗月传武	26	5	––	––	○	○
可装备职业：忍者						

单手剑						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
ブロ–ドソ–ド	4	5	––	––	○	○
ロングソ–ド	5	10	––	––	○	○
アイアンソ–ド	6	5	––	––	○	○
ミスリルソ–ド	7	8	––	––	○	○
ブラッドソ–ド	8	5	––	HP吸收	○	○
さんごの剑	8	5	雷	––	○	○
古代の剑	9	5	––	附加ドンム–ブ	○	○
眠りの剑	9	5	––	附加睡眠	○	○
プラチナソ–ド	12	10	––	––	○	○
ダイアソ–ド	10	10	––	––	○	○
マテリアブレイド	10	10	––	––	○	○
アイスブランド	13	10	冷	魔法发动ブリザラ	○	○
ル–ンブレイド	14	15	––	魔攻+2	○	○
ナグラロク	1	50	––	附加カエル	○	○
ム–ンフェイス	20	15	––	永久ヘイスト	○	○
オニオンソ–ド	50	15	––	洋葱剑士专用	○	○
可装备职业：见习战士、骑士、风水士、暗黑骑士						

骑士剑						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
ディフェンダ–	16	50	––	––	○	○
セイブザクィ–ン	18	30	––	永久プロテス	○	○
エクスかリバ–	21	35	––	永久ヘイスト 圣强化 吸收圣	○	○
ラグナロク	24	20	––	永久シエル	○	○
デュランダル	26	40	圣	永久プロテス　永久シエル	○	○
カオスブレイド	40	20	––	永久リジエネ 附加石化	○	○
可装备职业：骑士、暗黑骑士						

暗黑剑						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
カオスブリンガ–	16	––	暗	附加阴暗	×	×
デスブリンガ–	20	––	暗	附加死の宣告	×	×
アロンダイト	24	––	暗	附加スロウ	×	×
バルムンク	32	––	暗	附加ストップ	×	×
ヴァルハラ	40	––	暗	附加战斗不能	×	×
可装备职业：暗黑骑士专用 备注：暗黑剑是两手专用						

刀						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
阿修罗	7	15	––	––	○	○
虎铁	8	15	––	––	○	○
备前长船	9	15	––	––	○	○
村雨	10	15	––	––	○	○
天のむら云	11	15	––	––	○	○
清盛	12	15	––	––	○	○
村正	14	15	––	––	○	○
菊一文字	15	15	––	––	○	○
正宗	18	15	––	––	○	○
尘地螺钿饰剑	25	15	––	––	○	○
可装备职业：侍						

斧						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
バトルアックス	9	––	––	––	×	×
巨人の斧	12	––	––	––	×	×
スラッシャ–	16	––	––	附加スロウ	×	×
フランシスカ	24	––	––	––	×	×
ゴ–ルドアックス	30	––	––	––	×	×
可装备职业：见习战士、风水士、暗黑骑士 备注：斧是两手专用						

流星锤						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
フレイル	9	––	––	––	○	○
フレイルウィップ	11	––	––	魔法发动ファイラ	○	○
モ–ニングスタ–	16	––	––	––	○	○
さそりのしっぽ	23	––	––	––	○	○
ウエスペイル	36	––	––	––	○	○
可装备职业：见习战士、忍者、暗黑骑士						

枪						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
ジャベリン	8	10	——	——	×	○
スピア	9	10	——	——	×	○
ミスリルスピア	10	10	——	——	×	○
パルチザン	11	10	——	——	×	○
オベリスク	12	10	——	——	×	○
ホ−リ−ランス	14	10	圣	魔法发动ホ−リ−	×	○
龙の髭	17	10	——	——	×	○
ゲイボルグ	24	15	——	——	×	○
グングニル	29	15	雷	——	×	○
ジャベリン	30	10	——	——	×	○
可装备职业：龙骑士　备注：枪射程为1-2						

铳						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
ロマンダ铳	6	5	——	——	×	×
ミスリル铳	8	5	——	——	×	×
石化铳	16	5	——	装备者石化状态	×	×
ラス・アルゲテイ	12	5	——	——	×	×
フォ−マルハウト	18	5	——	——	×	×
ブレイズガン	20	5	冷	——	×	×
グレイシャルガン	21	5	炎	——	×	×
ブラストガン	22	5	雷	——	×	×
可装备职业：アイテム士、话术士 备注：铳射程为3-8，无视回避率，攻击轨迹为直线						

自动弓						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
ボウガン	3	5	——	——	×	×
ナイトキラ−	3	5	——	附加阴暗	×	×
クロスボウ	4	5	——	——	×	×
ポイズンボウ	4	5	——	附加毒	×	×
ハンティングボウ	6	5	——	——	×	×
ガストラフエてス	10	5	——	——	×	×
可装备职业：弓使い 备注：自动弓射程为3-4，攻击轨迹为直线						

弓						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
ロングボウ	4	——	——	——	×	×
银の弓	5	——	——	——	×	×
冰の弓	5	——	冷	——	×	×
ライトニングボウ	6	——	雷	魔法发动サンダラ	×	×
风斩りの弓	8	——	风	——	×	×
ミスリルの弓	7	——	——	——	×	×
アルテミスの弓	10	——	——	——	×	×
与一の弓	12	——	——	——	×	×
ペルセウスの弓	16	——	——	——	×	×
宿命のサジタリア	24	——	——	——	×	×
可装备职业：弓使い 备注：弓射程为3-5,攻击轨迹为抛物线,高度每+2射程+1,高度每-2射程-1。弓是两手专用						

魔杖						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
ロッド	3	20	--	--	○	○
サンダ-ロッド	3	20	雷	魔法发动サンダ- 强化雷	○	○
フレイムロッド	3	20	炎	魔法发动ファイア 强化炎	○	○
アイスロッド	3	20	冷	魔法发动ブリザド　强化冷	○	○
ポイズンロッド	3	20	--	附加毒	○	○
ウィザ-ドロッド	4	20	--	魔攻+2	○	○
ドラゴンロッド	5	20	--	--	○	○
フェイスロッド	5	20	--	永久フェイス　附加フェイス	○	○
星くずのロッド	5	20	--	魔法发动グラビで 魔攻+3	○	○
プリンセスガ-ド	5	20	--	魔法AT+4	○	○
可装备职业：黑魔道士、召唤士、阴阳士						

法杖						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
オ-クスタッフ	3	15	--	--	○	○
ホワイトスタッフ	3	15	--	解消死の宣告	○	○
いやしの杖	4	15	--	攻击会回复目标的HP 对不死系有大伤害	○	○
蛇の杖	5	15	--	--	○	○
魔术师の杖	4	15	--	魔攻+1	○	○
ゴ-ルドスタッフ	6	15	--	--	○	○
メイスオブゼウス	6	15	--	物攻+2 魔攻+1	○	○
贤者の杖	7	15	--	--	○	○
ニルヴァ-ナ	5	15	圣	魔攻+3	○	○
ドリ-ムエイド	5	15	--	魔攻+4	○	○
可装备职业：白魔道士、时魔道士、召唤士、阴阳士						

棒						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
サイプレスパイル	6	20	--	--	×	○
バトルバンブ-	7	20	--	--	×	○
じゃこうしゃく	8	20	--	--	×	○
铁扇	9	20	--	--	×	○
ゴクウの棒	10	20	--	附加イノセン	×	○
象牙の棒	11	20	--	--	×	○
八角棒	12	20	--	被攻击的对象解除各种异常状态	×	○
鲸の髭	16	20	--	--	×	○
可装备职业：阴阳士、算术士 备注：棒的射程是1-2						

辞典						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
バトルディクト	7	15	--	--	×	×
怪物辞典	8	15	--	--	×	×
パピルスプレイト	9	15	--	--	×	×
マダレムジエン	11	15	--	--	×	×
可装备职业：阴阳士、算术士 备注：辞典的射程是3，辞典是单手专用						

绸缎						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
ペルシア	8	50	--	--	×	×
カシミール	10	50	--	--	×	×
两残绢	15	50	--	--	×	×
可装备职业：踊り子 备注：绢的射程是2，绢是单手专用						

竖琴						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
ラミアの竖琴	10	10	--	--	×	×
血の十二弦	13	10	--	--	×	×
妖精のハープ	15	10	--	附加チャーム	×	×
可装备职业：吟游诗人 备注：竖琴的射程是3，竖琴是两手专用						

手包						
名称	攻击力	回避率	属性	效果	二刀流	两手
Cのバッグ	10	--	--	魔攻+1	×	×
FSのバッグ	20	--	--	--	×	×
Pのバッグ	12	--	--	永久リジエネ	×	×
Hのバッグ	14	--	--	速度+1	×	×
可装备职业：女性专用 备注：包是单手专用						

盾			
名称	物理回避率	魔法回避率	效果
エスカッション	10	3	--
バックラー	13	3	--
ブロンズシールド	16	--	--
ラウンドシールド	19	--	--
ミスリルシールド	22	5	--
ゴールドシールド	25	--	--
アイスシールド	28	--	吸收冷 半减炎 弱点雷
フレイムシールド	31	--	吸收炎 半减冷 弱点水
イージスの盾	10	50	魔攻+1
ダイヤシールド	34	15	--
プラチナシールド	37	10	--
クリスタルの盾	40	15	--
源氏の盾	43	--	--
カエサルプレート	46	20	强化炎雷冷
ベネチアプレート	50	25	半减炎雷冷
エスカッション	75	50	--
レバリーシールド	50	25	全属性半减
オニオンシールド	80	75	洋葱剑士专用
可装备职业：骑士、弓使い（限自动弓）、风水士、龙骑士、暗黑骑士			

帽子			
名称	增加HP	增加MP	效果
革の帽子	8	--	--
羽根つき帽子	16	5	--
赤ずきん	24	8	--

帽子			
名称	增加HP	增加MP	效果
ヘッドギア	32	--	物攻+1
三角帽子	40	12	魔攻+1
グリーンベレー	48	--	速度+1
ねじり鉢巻き	56	--	物攻+1
司祭の帽子	64	20	魔攻+1
黒ずきん	72	--	--
金の发饰り	80	50	沉默无效
闪光魔帽	88	15	魔攻+1 速度+1
シーフの帽子	100	--	速度+2 ドンムーブ无效 ドンアクト无效
アカシアの帽子	120	20	速度+2 混乱无效 バーサク无效 チャーム无效
スタイルビット	60	100	魔攻+3 沉默无效
可装备职业：见习战士、アイテム士、弓使い、白魔道士、黑魔道士、时魔道士、召唤士、盗贼、话术士、阴阳士、风水士、忍者、算术士、吟游诗人、踊り子			

头盔			
名称	增加HP	增加MP	效果
レザーヘルム	10	--	--
ブロンズヘルム	20	--	--
アイアンヘルム	30	--	--
バルビュータ	40	--	--
ミスリルヘルム	50	--	--
ゴールドヘルム	60	--	--
クロスヘルム	70	--	--
ダイアヘルム	80	--	--
プラチナヘルム	90	--	--
サークレット	100	--	--
クリスタルヘルム	120	--	--
源氏の兜	130	--	--
グランドヘルム	150	--	阴暗无效 睡眠无效
バンガード	150	20	--
オニオンヘルム	200	--	洋葱剑士专用
可装备职业：骑士、龙骑士、侍、暗黑骑士			

缎带		
名称	增加HP	效果
カチューシャ	20	アンデッド、阴暗、沉默、カエル、毒、スロウ、ドンムーブ、ドンアクト、死の宣告无效
バレータ	20	战斗不能、石化、劝诱、混乱、吸血、バーサク、ストップ、チャーム、睡眠无效
リボン	10	全异常状态无效
可装备职业：女性专用		

服			
名称	增加HP	增加MP	效果
服	5	--	--
革の服	10	--	--
レザープレイト	18	--	--

服			
名称	增加HP	增加MP	效果
チェインプレイト	24	--	--
ミスリルベスト	30	--	--
アダマンベスト	36	--	--
魔术师の服	42	15	--
ブリガンダイン	50	--	--
柔术道着	60	--	物攻+1 战斗不能无效
力だすき	70	--	物攻+2
大地の衣	85	10	强化地 吸收地
忍びの衣	20	--	速度+2 透明
黑装束	100	--	ストップ无效
ラバ-コンシャス	150	30	雷无效
ミネルバビスチェ	120	--	无效炎雷风暗 半减冷水地圣 女性专用
ミラ-ジュベスト	120	--	速度+1 睡眠无效 毒无效 石化无效
ブレイブス-ツ	160	40	永久リレイズ　永久リジエネ
可装备职业：见习剑士、アイテム士、弓使い、モンク、白魔道士、黑魔道士、时魔道士、召唤士、盗贼、话术士、阴阳士、风水师、忍者、算术士、吟游诗人、踊り子、暗黑骑士			

铠甲			
名称	增加HP	增加MP	效果
革の铠	10	--	--
リネンキュラッサ	20	--	--
ブロンズア-マ-	30	--	--
チェインメイル	40	--	--
ミスリルア-マ-	50	--	--
プレイトメイル	60	--	--
ゴ-ルドア-マ-	70	--	--
ダイアア-マ-	80	--	--
プラチナア-マ-	90	--	--
キャラビニエ-ル	100	--	--
クリスタルメイル	110	--	--
源氏の铠	150	--	--
リフレクトメイル	130	--	永久リフレクト
マクシミリアン	200	--	--
グランドア-マ-	170	--	永久リレイズ　永久リジエネ
オニオンア-マ-	250	--	永久リレイズ　永久リジエネ　永久プロテス 永久シエル 洋葱剑士专用
可装备职业：骑士、龙骑士、侍、暗黑骑士			

袍			
名称	增加HP	增加MP	效果
麻のロ-ブ	10	10	--
シルクのロ-ブ	20	16	--
魔术师のロ-ブ	30	22	魔攻+2
カメレオンロ-ブ	40	28	战斗不能无效 吸收圣
白のロ-ブ	50	30	半减炎雷冷
黑のロ-ブ	60	30	强化炎雷冷
光のロ-ブ	75	50	--

袍			
名称	增加HP	增加MP	效果
ローブオブロード	100	800	物攻+2 魔攻+1 永久プロテス　永久シエル
贤者のローブ	120	100	全属性半减
可装备职业：骑士、白魔道士、黑魔道士、时魔道士、召唤士、话术士、阴阳士、风水士、龙骑士、侍、算术士、暗黑骑士			

手甲	
名称	效果
パワ–リスト	物攻+1
源氏の小手	物攻+2 魔攻+2
魔力の小手	魔攻+2
ブレイサ–	物攻+3
盗贼の小手	速度+1 永久ヘイスト
オニオンレット	全异常状态无效 洋葱剑士专用

腕轮	
名称	效果
ダイアの腕轮	スロウ无效 物攻+1 魔攻+1
ヒスイの腕轮	石化无效 ストップ无效
百八の数珠	全属性强化 アンデッド 吸血 カエル 毒无效
ン・カイの腕轮	混乱无效 チャ–ム无效 半减暗
まもりの腕轮	ドンム–ブ　ドンアクト无效
星天の腕轮	スロウ ストップ ドンム–ブ无效 速度+1

指轮	
名称	效果
まもりの指轮	睡眠 死の宣告无效
魔法のリング	沉默 バ–サク无效
咒いの指轮	永久アンデッド 劝诱无效 物攻+1 魔攻+1 速度+1
天使の指轮	战斗不能 阴暗无效 リレイズ
リフレクトリング	永久リフレク
贤者の指轮	全属性强化 全属性吸收

鞋	
名称	效果
バトルブ–ツ	移动力+1
スパイクシュ–ズ	跳跃力+1
ゲルミナスブ–ツ	移动力+1　跳跃力+1
ラバ–シュ–ズ	ドンム–ブ　雷无效
フェザ–ブ–ツ	永久レビテト
エルメスの靴	速度+1
赤い靴	魔攻+1 速度+1
ガイウスカリグ	移动力+2

香水/口红	
名称	效果
シャンタ–ジュ	永久リレイズ リジエネ
シエルシエ	永久レビテト リフレク
セッティエムソン	永久ヘイスト 魔攻+1

香水/口红	
名称	效果
ソルティレージュ	永久プロテス シエル
ティンカーリップ	物攻+3 魔攻+3 强化圣 永久ヘイスト プロテス シエル
可装备职业：女性专用	

披风			
名称	物理回避率	魔法回避率	效果
スモールマント	10	10	—
革のマント	15	15	—
魔道士のマント	18	18	魔攻+1
エルフのマント	25	25	—
ドラキュラマント	28	28	—
フェザーマント	40	30	—
消えるマント	40	—	透明

回复系道具	
名称	效果
ポーション	HP回复30
ハイポーション	HP回复70
エクスポーション	HP回复150
エーテル	MP回复20
ハイエーテル	MP回复50
エリクサー	HP MP全回复
毒消し	解除中毒状态
目药	解除阴暗状态
やまびこ草	解除沉默状态
乙女のキッス	解除カエル（青蛙）状态
金の针	解除石化状态
圣水	解除アンデッド（不死）和吸血状态
万能药	解除石化、阴暗、混乱、沉默、オイル、カエル、毒、睡眠状态
フェニックスの尾	解除战斗不能状态

投掷道具		
名称	攻击力	属性
手里剑	4	—
风魔手里剑	7	—
柳生の漆黑	10	—
かとんのたま	8	炎
ひょうすいのたま	8	水
らいじんのたま	8	雷

二刀流代表该武器是否支持技能“二刀流”，两手代表该武器是否支持技能“两手持”。单手专用的武器不支持“二刀流”，可以装盾。两手专用的武器即不支持“二刀流”，也不支持“两手持”，并且无法装备盾。

武器上附带的魔法或者异常状态效果的几率都是12%，属性是必定发动的。

石化铳的效果是装备者在战斗最初时就会陷入石化的异常状态，可以通过无效石化的饰品来抵消掉，或者给装备者解除状态。

流程攻略



Chapter1 弱者

オーボンヌ修道院

胜利条件： 打倒全部敌人

我方战斗单位： 6名

要点解说： 除了主角之外，其他人都是自动控制，圣骑士和暗黑骑士非常强，这一战有他们两个在没有任何难度。

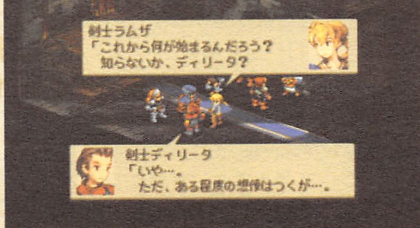
魔法都市ガリランド

胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员5名

味方NPC： ディリータ

要点解说： 也是没有难度的一场战斗，注意使用道具士的回复，以及基本技中投石的使用。





マンダリア平原

胜利条件：

1、骸旅团をせん灭するのが仆らの任务だ

胜利条件1： 打倒全部敌人

2、彼を助けるのが先决だ

胜利条件2： 救助剑士アルガス

第一部队： 成员4名

味方NPC： アルガス、ディリータ

要点解说： 战斗开始前出现胜利条件选择，选择1后战场上全员勇气+10，选择2后在本章最后一战中出现对话时会影响勇气值。

スウィージの森

胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员4名
味方NPC： アルガス、ディリータ

贸易都市ドーター

胜利条件： 打倒全部敌人
第一部队： 成员4名
味方NPC： アルガス、ディリータ
要点解说： 注意高台上方的弓手，两个NPC会以攻击弓手为主，我方其他人全力消灭下面敌人即可。由于天气是雨天，尽量用雷魔法，不要用炎属性魔法。

ゼクラス沙漠

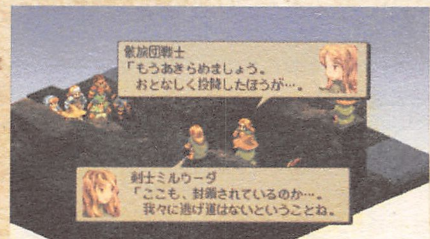
胜利条件： 打倒全部敌人
第一部队： 成员2名
第二部队： 成员2名
味方NPC： アルガス、ディリータ

盗贼の砦

胜利条件： 打倒剑士ミルウーダ
第一部队： 成员4名
味方NPC： アルガス、ディリータ
要点解说： 优先解决对方的魔法系角色，不然会很头疼。

レナリア台地

胜利条件： 打倒剑士ミルウーダ
第一部队： 成员5名
味方NPC： ディリータ





フォボハム平原

胜利条件： 打倒骑士ウィーグラフ
第一部队： 成员4名
味方NPC： ディリータ
要点解说： 一定要做好回复准备，ウィーグラフ的圣剑技是非常强大的，在他HP剩1/4的时候会撤退。



ジークデン砦

胜利条件： 打倒剑士アルガス
第一部队： 成员2名
第二部队： 成员2名
味方NPC： ディリータ
要点解说： 仍然是优先解决对方魔法系角色，不想全灭敌人就直接把アルガス打倒即可。

Chapter2 利用者与被利用者

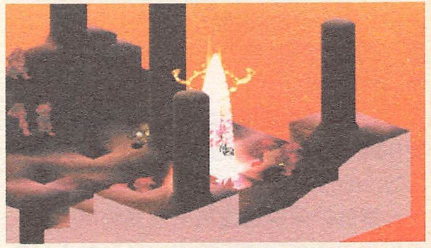
贸易都市ドーター

胜利条件： 打倒全部敌人
第一部队： 成员4名
味方NPC： アグリアス、ガフガリオン
要点解说： 由于圣骑士和暗黑骑士作为NPC出战，所以战斗仍然是很简单的。

アラグアイの森

胜利条件：
1.早く森を抜けなければ…。
胜利条件1： 打倒全部敌人
2.大事な战力になるかも？
胜利条件2： 救助陆行鸟
第一部队： 成员4名
味方NPC： アグリアス、ガフガリオン
要点解说： 战前的两个胜利条件分支选择，选





择1后变为全灭敌人，而我方的战斗单位勇气会-10。选择2后变为救助陆行鸟，战后陆行鸟会加入。敌方怪物多数怕冷属性的，多用该属性的魔法吧。

ゼイレキレの滝

胜利条件： 救助王女オヴェリア

第一部队： 成员4名

味方NPC： アグリアス、オヴェリア、ディリータ

要点解说： ガフガリオン叛变，提前把他的装备卸掉吧。NPC方面由于ディリータ作为战力补充，这场战斗也没有什么难度。不过要注意公主身边的敌人，要优先消灭。

战斗结束后暗黑骑士ガフガリオン离队，公主オヴェリア作为NPC加入。



城塞都市ザランダ

胜利条件：

1.关わりたくはないが…。

2.放っておけないな

胜利条件1： 打倒全部敌人

胜利条件2： 救助机工士ムスタディオ

第一部队： 成员4名

味方NPC： アグリアス、ムスタディオ

要点解说： 胜利条件和勇气值有关联，选择1后全员+5，选择2后全员+10。考虑到机工士的生存情况，这场战斗有些难度，特别是敌方弓手和魔法的攻击比较烦人。直接越过城墙的话需要跳跃力在4以上。

战斗结束后机工士作为NPC加入。

バリアスの丘

胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员4名

味方NPC： アグリアス、ムスタディオ

要点解说： 召唤魔法范围大，而且识别敌我，所以敌人的两个召唤士是优先解决的对象。本场战斗结束后，到达ライオネル城，圣骑士和公主会离队。



ツイゴリス湿原

胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员5名

味方NPC： ムスタディオ

要点解说： 敌方多数为不死系，弱圣和炎，可以用回复魔法进行攻击。机工士的邪心封印也是对付不死系的良好利器。在水中待机会中毒，注意。

ゴーグのスラム街

胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员5名

味方NPC： ムスタディオ

要点解说： 本场战斗优先攻击的重点仍是两个召唤士。战斗结束后机工士正式加入。





バリアスの谷

胜利条件： 救助骑士アグリアス

第一部队： 成员3名

第二部队： 成员2名

要点解说： 本战任务为救助圣骑士，由于NPC比较容易冲上去攻击，还是要给圣骑士做好回复。敌方两个黑魔道士比较爱用雷魔法，加上雨天的关系，攻击还是很有威胁的。
战斗结束后圣骑士正式加入。

ゴルゴラルダ处刑场

胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员3名

第二部队： 成员2名

要点解说： 本场战斗比较有难度，首先是人数的差距，5人对8人。而且敌方还有暗黑骑士这样强力的角色。敌方召唤士会使用减速魔法，可以带上减速无效的装备对付，当然还是要早点解决掉。



暗黑骑士的暗剑技由于依赖武器，没有剑类武器就无法使用，再加上ブラッドソード这把吸血剑很不错，很有偷盗的必要。

本场战斗结束,バリアスの谷的剧情结束后是三场战斗连续进行,中间无法到地图上购物,所以推荐买まもりの指轮,以便对付不净王。

ライオネル城城门前

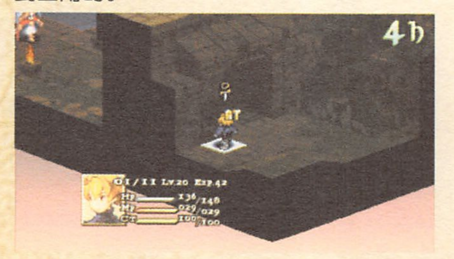
胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员1名

第二部队： 成员4名

要点解说： 主角要单挑暗黑骑士，而其他同伴要在城门前对付其他敌人。主角要移动到城门的按钮处才可以打开城门。

本战仍可用偷盗法来削弱暗黑骑士，等级相差不多的话主角完全可以单人打败他。不过要注意城外敌方的魔法是可以打到主角的。



ゼイレキレの滝

胜利条件： 救助王女オヴェリア

成员2名：オヴェリア(NPC)、ディリータ

要点解说： PSP版新加入的战斗，敌人很弱，所以没什么难度。

ライオネル城城内

胜利条件： 打倒不净王

第一部队： ：成员5名

要点解说： まもりの指轮可以防御不净王恶梦的效果，防住这两个效果后就好打多了。此外，还要准备金针和少女之吻来防御青蛙和石化效果。

由于是第一个真正BOSS级的人物，HP相对较多。阴阳术的命吸唱和时魔法的グラビデ、グラビガ以及召唤魔法的リッチ都是按百分率算伤害，所以效果很显著。

Chapter3 真诚的人

进入第3章后增加毛皮骨肉店，这里可以买到从怪物身上密猎到的物品。

碳矿都市ゴルランド

胜利条件： 救助占星术士オーラン
第一部队： 成员5名
要点解说： 有3名女性盗贼，都会使用ハートを盗む，这个技能只对异性有效，可以派女性角色去对付，也可以用ン・カイの腕轮来无效诱惑状态。如果被诱惑了，会对战斗比较不利。

占星术士的星天停止可以让敌人一定几率不能行动、不能移动、停止，效果很强，不过由于需要咏唱，自身的生存也有些危险。





王都ルザリア

胜利条件： 打倒异端审问官ザルモゥ
第一部队： 成员3名
第二部队： 成员2名
味方NPC： アルマ
要点解说： 将ザルモゥ的HP打到1/4以下就算胜利了，想快速过去可以无视周围其他敌人，全力攻击ザルモゥ即可。战斗结束后アルマ作为NPC加入。

地下书库地下一层

剧情对话后，アルマ离队。

地下书库地下二层

胜利条件： 打倒全部敌人
第一部队： 成员5名
要点解说： 3个龙骑士和两个时魔道士比较烦人。用战技或偷盗去偷龙骑士的武器可以大大削弱他们。时魔道士主要会使用ヘイスト和スロウ进行效果上的支援。



地下书库地下三层

胜利条件： 打倒神殿骑士イズルード
第一部队： 成员5名
要点解说： 神殿骑士装备有メンテナンス技能，偷盗和破坏法是行不通了，跳跃是他常用技能，对我方威胁比较大，可以考虑装备空手入白刃或见切这类技能进行回避。

将神殿骑士的HP打到1/4以下就算胜利了。

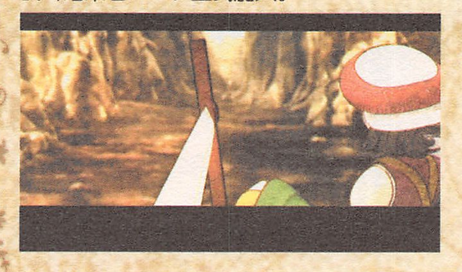
地下书库地下一层

胜利条件： 打倒神殿骑士ウィーグラフ
第一部队： 成员5名
要点解说： ウィーグラフ的圣剑技比较恐怖，由于他的速度是8，可以找高于他速度的角色用战技或偷盗来解决他的武器，没有武器圣剑技就无法发动了，之后的战斗也就轻松多了。不过也要小心其他敌人的攻击。

ゼクラス砂漠



胜利条件： 救助冒险者ルッソ
第一部队： 成员5名
味方NPC： ルッソ
要点解说： PSP版新人物，也是支线战斗之一。ルッソ本身自带密猎特性，而这场战斗中3种巨兽都出场，所以，该抓的抓，该密猎的密猎吧。巨兽的攻击力比较高，不要轻视。战斗结束后ルッソ正式加入。



グローグの丘

胜利条件： 打倒全部敌人
第一部队： 成员5名
要点解说： 3个远程系的敌人比较烦，要优先解决。如果队伍中男性角色较多的话，女盗贼应该比解决那3个远程系的敌人更位于首要位置。



城塞都市ヤードー

胜利条件： 救助天道士ラファ
第一部队： 成员5名
味方NPC： ラファ
要点解说： 这场战斗我方位于的地点比较别扭，敌人可以在城墙内和城墙上用魔法和投掷技能进行进攻。近战角色想发挥作用就必须去攻那个门。此外还要注意保护天道士。

敌方忍者身上的百八数珠对魔法系来说是个好东西，着急要的话就先偷了吧。

战斗结束后天道士以NPC身份加入。

PSP版剧情战斗

胜利条件： 保护王女オヴェリア
成员1名： ディリータ
味方NPC： オヴェリア
要点解说： 又是看起来无意义的一场战斗，敌方只有两个忍者，用圣剑技太好解决了。

ユーグォの森

胜利条件： 打倒全部敌人
第一部队： 成员5名
味方NPC： ラファ
要点解说： 敌方都是不死系的，可以用回复魔法进行攻击。机工士的邪心封印在这场战斗中的用途很大，凤凰之尾也可以将敌人一击毙。攻击时优先消灭时魔道士。

リオファネス城城门前

胜利条件： 打倒全部敌人
第一部队： 成员2名
第二部队： 成员3名
味方NPC： ラファ
要点解说： 比较容易的一场战斗，敌方身上有几个不错的装备，可以考虑下。

リオファネス城城内

胜利条件： 打倒神殿骑士ウィーグラフ
第一部队： 成员2名
第二部队： 成员3名





要点解说： 前半战斗是主角和ウィーグラフ单挑，ウィーグラフ有メンテナンス技能，无法用偷盗或破坏来封圣剑技。

这场战斗结束后不进行回复和存档，直接进入后半。







リオファネス城城内后半

胜利条件： 打倒魔人ベリアス

要点解说： 敌方角色为魔人ベリアス和3个创世恶魔，威胁比较大。建议使用“命吸唱”等按百分比算伤害的技能，只要打到魔人，战斗就会结束。

リオファネス城屋上

胜利条件： 保护天道士ラファ

第一部队： 成员4名

味方NPC： ラファ

要点解说： 主要任务是保护ラファ，敌方这3个人打完一回合就走了，不过他们身上的东西都比较不错，有的可以偷来用用。本场战斗结束后天冥士和天道士正式加入。

Chapter4 将一切托付给爱

ドグーラ

胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员5名

要点解说： 主角从本章开始可以装备骑士剑了。这场战斗基本没有难点。

自治都市ベルベニア

胜利条件： 打倒神殿骑士メリアドール

第一部队： 成员3名

第二部队： 成员2名

要点解说： 对于我方来说，刚剑技比较可怕，不但伤血，还破坏装备。如果队伍中有带着贵重装备的角色，最好配个メンテナンス应付一下，不然会很心疼的。

フィナス河

胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员3名

第二部队： 成员2名

要点解说： 敌方都是怪物，基本上是由陆行鸟组成。红路行鸟的陨石是必中的，尽量优先处理。

町外れの教会

胜利条件： 打倒异端审问官ザルモゥ

第一部队： 成员5名

味方NPC： ディリータ

要点解说： 由于有ディリータ的支援，这场战斗比较简单，想偷东西的就偷些回去吧。

ベッド砂漠

胜利条件： 打倒神殿骑士バルク

第一部队： 成员5名







要点解说： 受剧情影响，全员在战斗开始时就带着毒状态，要尽快解除。

要小心敌方机工士的狙击技能，他手中的枪是第一把魔法枪，可以考虑偷过来。

ベスラ要塞

在这里可以选择从要塞南通过还是从要塞北通过，对剧情和物品获得没有影响，可以随意选。

ベスラ要塞城壁南

胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员5名

要点解说： 敌方身上没有什么不错的装备，敌人也比较弱，不过可以考虑利用他们变水晶继承技能。



ベスラ要塞水门前

胜利条件： 打开ベスラ要塞水门

第一部队： 右侧成员3名

第二部队： 左侧成员2名

要点解说： 从人员数量上看，左方有些薄弱，只有两人，所以尽量找强一点的，避免挂掉后不能即时复活。打开水门上方的两个角的开关任务就完成了。

战斗结束后剑圣正式加入，使用剑圣也标志着后面难度也变低了。

ゲルミナス山岳

胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员3名

第二部队： 成员2名

要点解说： 比较简单的一场战斗，利用敌人继承些技能吧。

ポエスカス湖

胜利条件： 打倒全部敌人

第一部队： 成员5名

要点解说： 敌方又全部都是不死系的，用以前的方法对付即可。

这场战斗之后是连续4场，提前整备。

ランベリ一城城门前



胜利条件： 打倒レディ和セリア

第一部队： 5名

要点解说： 仕手技中的影缝对我方威胁较大，可以用ヒスイの腕轮无效掉。本场战斗是主角学见习战士最后一个技能アルテマ的机会。

首先主角必须是见习战士，然后被两个女刺客的アルテマ打中后不死就可学会，一般和她们保持一定距离时会用アルテマ攻击你。打倒两名女刺客后战斗就结束了。

ランベリ一城城内

胜利条件： 打倒エルムドア侯爵

第一部队： 5名

要点解说： 和PS的日版一样，这次候爵大人身上的源氏一套还是不能偷盗，所以直接放弃吧，在PSP版里通过别的方式可以得到的。候爵的空手入白刃对物攻角色比较烦，圣剑技和魔法攻击对他的效果还是不错的。

ランベリ一城地下入口

胜利条件： 打倒アルガス
第一部队： 5名
要点解说： 似乎是为了给第一章挂掉的アルガス增加戏份，原创了这场战斗。アルガス身上的装备不能破坏不能偷，不过打他还是很容易的。





ランベリ一城地下墓地

胜利条件： 打倒死の天使ザルエラ
第一部队： 5名
味方NPC： メリアドール
要点解说： 我方部队全力攻击ザルエラ就可以了，剑圣的圣剑技有很大效果。

イグーロス城城内

胜利条件： 打倒ダイスダーグを
第一部队： 成员5名
味方NPC： ザルバッグ
要点解说： 主角等人最初在下方，最好带有无视高低差攻击技能的同伴，这样可以提前作出攻击。

打倒主角的长兄后，进入后半段战斗

イグーロス城城内后半

胜利条件： 打倒愤怒の灵帝アドラメレク
要点解说： 5对1的局势基本没有什么难度，注意回复就是了。

圣ミュロンド寺院

胜利条件： 打倒全部敌人
第一部队： 成员3名
第二部队： 成员2名
要点解说： 敌方在房上的比较多，想偷懒可以用算术打。

圣ミュロンド寺院广间

胜利条件： 打倒神殿骑士ヴォルマルフ
第一部队： 成员5名
要点解说： ヴォルマルフ也有刚剑技，可以在他之前把武器偷了或者破坏掉，从而封住刚剑技。

圣ミュロンド寺院礼拜堂

胜利条件： 打倒ザルバック
第一部队： 成员5名
要点解说： 全员全力攻击ザルバック即可，尽早结束战斗比较好。

地下书库 地下四层

胜利条件： 打倒全部敌人
第一部队： 成员5名

地下书库 地下五层

胜利条件： 打倒神殿骑士ローファル
第一部队： 成员5名
要点解说： 用破坏或偷盗的方法，封住刚剑技后进行猛烈攻击吧。





死都ミュロンド

胜利条件： 打倒神殿骑士クレティアン

第一部队： 成员3名

第二部队： 成员2名

要点解说： 敌人中有两个速度13的忍者，对我方能构成威胁，尽早消灭。

失われた圣域

胜利条件： 打倒神殿骑士バルク

第一部队： 成员3名

第二部队： 成员2名

要点解说： 可以用破坏或偷盗的方法，把他身上的帽子处理掉，可以减掉2点速度，方便我方攻击。

飞空艇の墓场

胜利条件： 打倒统制者ハシュマリム

第一部队： 成员5名

要点解说： 全员集中攻击即可。特别一提的是如果有劳动8号，在本场战斗中会有不错的表现。

飞空艇の墓场

胜利条件： 打倒圣天使アルテマ

第一部队： 成员5名

味方Guest： アルマ

要点解说： 说是最终战斗了，实际上难度并不高，尽量避免异常状态，全力攻击即可。



